N-GAGE QD

MANUAL DO UTILIZADOR

NOKIA

CE 168 DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE Nós, NOKIA CORPORATION, declaramos, sob a nossa única e inteira responsabilidade, que o produto RH-29 está em conformidade com as disposições da seguinte Directiva do Conselho: 1999/5/CE.
É possível obter uma cópia da Declaração de Conformidade no endereço http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.

Copyright © 2004 Nokia. Todos os direitos reservados.
É proibido reproduzir, transferir, distribuir ou armazenar a totalidade ou parte do conteúdo deste documento, seja sob que forma for, sem a prévia autorização escrita da Nokia.
Nokia, Nokia Connecting People, N-Gage e N-Gage QD são marcas comerciais ou registadas da Nokia Corporation. Os nomes de outros produtos e empresas mencionados neste documento poderão ser marcas comerciais ou nomes comerciais dos respectivos proprietários.
Nokia tune é uma marca sonora da Nokia Corporation.

symbian

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd.

Java POWERED

Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.
Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.
Stac ®, LZS ®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.
Hi/fn ®, LZS ®,©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.
Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.
m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)
US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2004. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.
A Nokia segue uma política de desenvolvimento contínuo. A Nokia reserva-se o direito de fazer alterações e melhoramentos em qualquer um dos produtos descritos neste documento, sem pré-aviso.
A Nokia não será, em nenhuma circunstância, responsável por qualquer perda de dados ou de receitas nem por quaisquer danos especiais, acidentais, consequenciais ou indirectos, independentemente da forma como forem causados.
O conteúdo deste documento é fornecido "tal como está". Salvo na medida exigida pela lei aplicável, não são dadas garantias de nenhum tipo, expressas ou implícitas, incluindo, nomeadamente, garantias implícitas de aceitabilidade comercial e adequação a um determinado objectivo, relacionadas com a exactidão, fiabilidade ou conteúdo deste documento. A Nokia reserva-se o direito de rever ou retirar este documento em qualquer altura e sem pré-aviso.
A disponibilidade de determinados produtos pode variar de zona para zona. Para obter informações, consulte o agente local da Nokia.
Controlos de exportação
Este dispositivo pode conter equipamento, tecnologia ou software sujeito à legislação e regulamentação de exportação dos Estados Unidos e de outros países. São proibidos quaisquer desvios à legislação.

9311155
2ª EDICAO PT

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Índice

PARA SUA SEGURANÇA 7

Introdução 10

Instalar o cartão SIM e a bateria 10
Carregar a bateria 12
Ligar a consola de jogos 13
Teclas e componentes 14
Sobre o ecrã 15
Bloqueio do teclado 15
Inserir um cartão de jogo ou de memória 15
Remover um cartão de memória 16
Jogar 17
Poupar energia enquanto joga 17
Começar um jogo com vários jogadores 17
Gestor de jogos – Gerir dados do jogo 18
Fazer cópias de segurança e restaurar dados do jogo 18
O iniciador do N-Gage Arena 19
Antes de utilizar o iniciador do N-Gage Arena 19
Ligar ao N-Gage Arena 19
Registar e entrar em sessão 20
Actualizar o iniciador do N-Gage Arena 20
Ajuda 21
Sugestões para uma utilização eficiente 21

A consola de jogos 22

Personalizar a consola de jogos 22
Atalhos no modo de espera 23
Indicadores essenciais no modo de espera 23
Gestão de memória 24
Ver consumo de memória 24
Libertar memória 25
Ferramenta do cartão de memória 25
Formatar um cartão de memória 26
Fazer cópias de segurança e restaurar informações 26
Bloquear o cartão de memória 27
Controlo do volume 27

Telefone 29

Efectuar uma chamada 29
Marcação rápida de um número de telefone 30
Efectuar uma chamada de conferência (Serviço de Rede) 30
Atender ou rejeitar uma chamada 31
Chamada em espera (Serviço de Rede) 31
Opções durante uma chamada 31
Desviar chamadas (Serviço de Rede) 32

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Registo – Registo de chamadas e registo geral 32
Registo de chamadas recentes 33
Duração da chamada 33
Custos de chamada (Serviço de Rede) 34
Contador GPRS 35
Ver o registo geral 35
Definições do registo 36
Directório SIM e outros serviços SIM 36

Definições 37

Alterar as definições 37
Definições do dispositivo 37
Geral 37
Modo de espera 38
Ecrã 38
Definições da chamada 39
Definições da ligação 40
Sobre ligações de dados e pontos de acesso 40
Criar um ponto de acesso 41
Pontos de acesso 42
GPRS 44
Chamada de dados 45
Data e hora 45
Segurança 45
Dispositivo e SIM 45
Gestão de certificados 48
Restrição ch. (Serviço de Rede) 49
Rede 50
Definições de acessórios 51

Contactos (Lista telefónica) 52

Guardar nomes e números - Criar e modificar cartões de contacto 52
Copiar contactos entre o cartão SIM e a memória do dispositivo 53
Adicionar um tom de toque a um cartão ou grupo de contacto 53
Marcação por voz 54
Adicionar uma etiqueta de voz a um número de telefone 54
Efectuar uma chamada dizendo uma etiqueta de voz 55
Criar grupos de contactos 55
Remover membros de um grupo 56

Imagens 57

Imagens – Visualização de imagens 57
Foto do ecrã 58
Alterar definições da Foto do ecrã 58
Leitor de vídeo 59
Receber um clip de vídeo numa mensagem 59

Mensagens 60

Escrever texto 61
Introdução tradicional de texto 61
Introdução assistida de texto - Dicionário 62

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Copiar texto para a área de transferência....64
Escrever e enviar mensagens....64
Definições necessárias para mensagens multimédia....66
Definições necessárias para correio electrónico....67
Caixa de entrada - receber mensagens....67
Receber objectos multimédia....67
Receber logotipos, tons, cartões de visita, entradas da agenda e definições....68
Receber mensagens do serviço....69
Minhas pastas....69
Caixa de correio....69
Abrir a caixa de correio....70
Obter mensagens de correio electrónico da caixa de correio....70
Apagar mensagens de correio electrónico....71
Desligar da caixa de correio....72
Caixa de saída - Mensagens a aguardar envio....72
Visualizar mensagens num cartão SIM....73
Difusão por células (Serviço de Rede)....73
Comandos serviço editor....74
Definições de Mensagens....74
Definições para mensagens de texto....74
Definições para mensagens multimédia....75
Definições para correio electrónico....77
Definições para mensagens do serviço....78
Definições para Difusão por células (Serviço de Rede)....79
Definições para a pasta Outros....79

Perfis....80

Alterar o perfil....80
Personalizar perfis....81

Agenda e Afazeres....82

Criar entradas na agenda....82
Vistas da agenda....83
Afazer - Lista de tarefas....84

Extras....85

Calculadora....85
Compositor....85
Conversor - Converter medidas....86
Definir uma moeda base e taxas de câmbio....87
Notas....88
Relógio....88
Definir um alarme....88
Gravador....89
Ir para....89
Adicionar atalhos....89

Web....90

Instruções básicas de acesso à Web....90
Receber definições numa mensagem de texto....90
Introduzir as definições manualmente....91

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Vista Fichas 91
Efectuar uma ligação 91
Segurança da ligação 92
Navegar 92
Terminar uma ligação 93
Limpar a memória cache 93
Definições para a Web 93

Aplicações e Gestor 94

Notas sobre como instalar aplicações e software 94
Aplicações (Java™) 95
Instalar uma aplicação 95
Vista principal de Aplicações 95
Definições das aplicações 96
Gestor - Instalar e remover software 96
Instalar software 96
Remover software 97

Conectividade 98

Ligação Bluetooth 98
Definições Bluetooth 99
Enviar dados através de Bluetooth 99
Emparelhar dispositivos 100
Receber dados por Bluetooth 101
Desligar Bluetooth 101
Ligar a um computador através de Bluetooth 101
Utilizar o CD-ROM 102

Informações sobre a bateria 103

Carregar e descarregar 103

CUIDADOS E MANUTENÇÃO 103

INFORMAÇÕES ADICIONAIS SOBRE SEGURANÇA 104

Índice Remissivo 109

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

PARA SUA SEGURANÇA

Leia estas instruções básicas. O não cumprimento das mesmas pode ser perigoso ou ilegal. Para obter mais informações, leia o manual do utilizador completo.



LIGAR O DISPOSITIVO EM SEGURANÇA Não ligue o dispositivo quando a utilização de um telefone celular for proibida ou quando possa causar interferências ou situações de perigo.



A SEGURANÇA NA ESTRADA ESTÁ EM PRIMEIRO LUGAR Cumpra toda a legislação local. Mantenha sempre as mãos livres para controlar o veículo enquanto conduz. Enquanto conduz, a sua principal preocupação deve ser a segurança na estrada.



INTERFERÊNCIAS Todos os dispositivos celulares podem ser susceptíveis a interferências que podem afectar o desempenho do mesmo.



DESLIGAR O DISPOSITIVO EM HOSPITAIS Respeite todas as restrições. Desligue o dispositivo quando se encontrar perto de equipamento clínico.



DESLIGAR O DISPOSITIVO QUANDO VIAJAR DE AVIÃO Respeite todas as restrições. Os dispositivos celulares podem causar interferências nos aviões.



DESLIGAR O DISPOSITIVO DURANTE O REABASTECIMENTO DE COMBUSTÍVEL Não utilize o dispositivo numa estação de serviço. Não o utilize perto de combustíveis ou de produtos químicos.



DESLIGAR O DISPOSITIVO EM LOCAIS DE DETONAÇÕES Respeite todas as restrições. Não utilize o dispositivo em locais onde são realizadas detonações.



UTILIZAR O DISPOSITIVO CORRECTAMENTE Utilize o dispositivo apenas na posição normal, conforme explicado na documentação do produto. Não toque na antena desnecessariamente.



ASSISTÊNCIA QUALIFICADA A instalação ou reparação deste produto está reservada a pessoal técnico qualificado.



ACESSÓRIOS E BATERIAS Utilize apenas acessórios e baterias certificados. Não ligue o dispositivo a produtos incompatíveis.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.



RESISTÊNCIA À ÁGUA O dispositivo não é resistente à água. Mantenha-o seco.



CRIAR CÓPIAS DE SEGURANÇA Não se esqueça de criar cópias de segurança ou de manter um registo escrito de todas as informações importantes.



LIGAR O DISPOSITIVO A OUTROS DISPOSITIVOS Quando ligar o dispositivo a outro dispositivo, consulte o respectivo manual do utilizador para obter informações de segurança pormenorizadas. Não ligue o dispositivo a produtos incompatíveis.



CHAMADAS DE EMERGÊNCIA Verifique se a função de telefone do dispositivo está ligada e com rede. Prima  as vezes que forem necessárias para limpar o ecrã e voltar ao ecrã inicial. Introduza o número de emergência e prima . Forneça os dados do local onde se encontra. Não termine a chamada até ter permissão para o fazer.

INFORMAÇÕES SOBRE O DISPOSITIVO

O dispositivo celular descrito neste manual está certificado para utilização na rede EGSM 900 e GSM 1800. Para obter mais informações sobre redes, contacte o seu fornecedor de serviços.

Quando estiver a fazer uso das funções próprias deste equipamento, cumpra todas as leis e respeite a privacidade e os legítimos direitos de terceiros.



Aviso: Para utilizar qualquer função deste dispositivo, à excepção do alarme, o dispositivo tem de estar ligado. Não ligue o dispositivo quando a utilização de um dispositivo celular possa causar interferências ou situações de perigo.

Serviços de Rede

Para utilizar o telefone, terá de subscrever os serviços de um fornecedor de serviços celular. Muitas das funções deste dispositivo dependem de funções da rede celular para estarem operativas. É possível que estes Serviços de Rede não estejam disponíveis em todas as redes ou que seja necessário celebrar acordos específicos com o fornecedor de serviços previamente à utilização dos Serviços de Rede. O fornecedor de serviços poderá ter de lhe fornecer instruções adicionais sobre a sua utilização, bem como explicar os custos inerentes. Algumas redes podem ter limitações que afectam o modo de utilização dos Serviços de Rede. Por exemplo, algumas redes poderão não suportar todos os caracteres e serviços dependentes do idioma.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

É possível que o fornecedor de serviços tenha solicitado a desactivação ou não activação de determinadas funções no seu dispositivo. Se for o caso, essas funções não serão apresentadas no menu do dispositivo. Para obter mais informações, contacte o seu fornecedor de serviços.

Acessórios, baterias e carregadores

Verifique o número do modelo do carregador antes de utilizá-lo com este dispositivo. Este dispositivo deve ser utilizado com energia fornecida por ACP-12 e LCH-12.

Aviso: Utilize apenas baterias, carregadores e acessórios certificados pela Nokia para uso com este modelo específico. A utilização de quaisquer outros tipos poderá invalidar qualquer aprovação ou garantia e pode ser perigosa.

Para obter informações sobre os acessórios certificados disponíveis, contacte um Agente Autorizado ou Revendedor. Para desligar o cabo de alimentação de qualquer acessório, segure e puxe a respectiva ficha, não o cabo.

O dispositivo e os respectivos acessórios podem conter componentes de pequenas dimensões. Mantenha-os fora do alcance das crianças.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

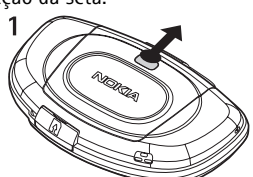
Introdução

Instalar o cartão SIM e a bateria

Nota: Antes de retirar a tampa, desligue sempre a alimentação e desligue o carregador e qualquer outro dispositivo. Guarde e utilize sempre o dispositivo com as tampas instaladas.

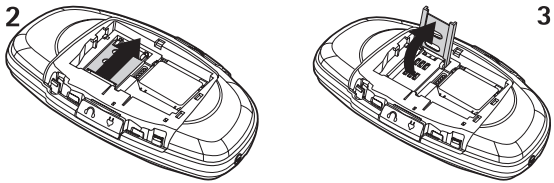
Mantenha todos os cartões SIM fora do alcance das crianças. Para obter informações sobre a disponibilidade e forma de utilização dos serviços do cartão SIM, contacte o fornecedor do cartão SIM. Este poderá ser o fornecedor de serviços, o operador de rede ou outro fornecedor.

1 Com a parte de trás da consola de jogos virada para si, prima a patilha de retenção (**1**) e faça deslizar a tampa na direcção da seta.

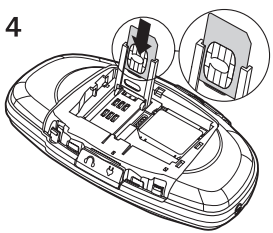


Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

2 Para libertar o suporte do cartão SIM, faça deslizar o suporte na direcção da seta (**2**) e abra-o (**3**).

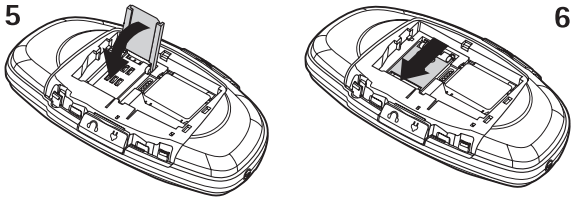


3 Insira o cartão SIM no suporte (**4**). Certifique-se de que o canto cortado do cartão SIM está virado para cima e de que a área de contactos dourada do cartão está virada para os conectores do dispositivo.

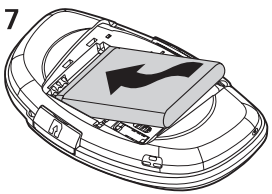


Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

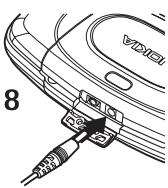
4 Feche o suporte do cartão SIM (**5**) e empurre até encaixar (**6**).



5 Insira a bateria (**7**).



6 Volte a colocar a tampa.

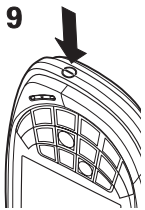


Carregar a bateria

1 Abra a tampa assinalada com . Ligue o cabo de alimentação à consola de jogos (**8**).
2 Ligue o carregador a uma tomada de AC. O indicador da bateria começa a mover-se. A consola de jogos pode ser utilizada durante o carregamento. Se a bateria estiver completamente descarregada, pode demorar alguns minutos até que o indicador de carga seja mostrado.
3 Quando a bateria estiver completamente carregada, a barra deixa de se mover. Desligue o carregador, primeiro da consola de jogos e, em seguida, da tomada AC.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Ligar a consola de jogos



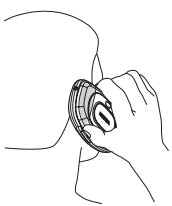
- Prima, sem soltar, a tecla de alimentação (9).

Se a consola de jogos pedir um código PIN, introduza o código (apresentado como ****) e prima **OK**. O código PIN é normalmente fornecido com o cartão SIM.

Se a consola de jogos pedir um código de bloqueio, introduza o código (apresentado como ****) e prima **OK**. A definição de origem do código de bloqueio é **12345**. Consulte Dispositivo e SIM, p. 45.



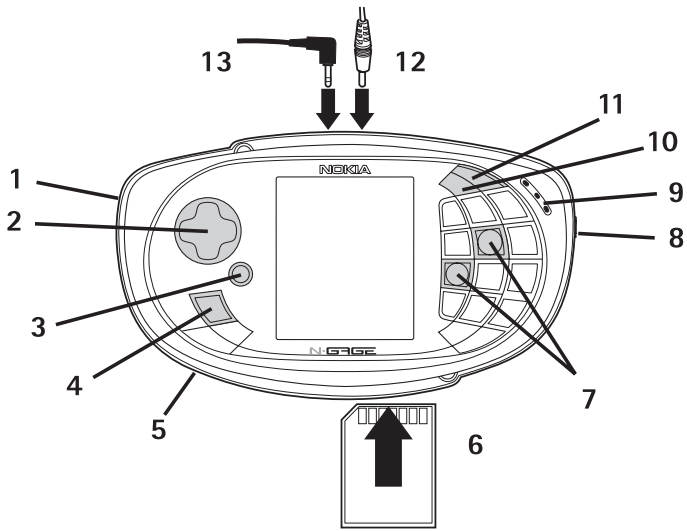
O seu dispositivo tem uma antena incorporada. **Nota**: Tal como em outros dispositivos transmissores de rádio, não toque desnecessariamente na antena quando o dispositivo estiver ligado. O contacto com a antena afecta a qualidade das chamadas e pode fazer com que o dispositivo funcione a um nível de consumo de alimentação superior ao normalmente necessário. O facto de evitar o contacto com a antena durante a utilização do dispositivo optimiza o desempenho da antena e a duração da bateria.



POSIÇÃO NORMAL: Segure no dispositivo com a antena para cima e sobre o ombro.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Teclas e componentes



1 O microfone está localizado de lado.

2 Tecla de controlo para jogar e para navegar.

3 A tecla OK selecciona, aceita ou activa.

4 A tecla Menu abre o Menu principal.

5 O altifalante está localizado atrás.

6 Ranhura para memória ou cartões de jogo.

7 e são as teclas primárias de jogo.

8 A tecla de alimentação está localizada de lado.

9 Auricular.

10 A tecla Modificar abre uma lista de comandos ao modificar texto como, por exemplo, **Copiar**, **Cortar** e **Colar**.

11 Tecla Limpar para apagar texto e itens.

12 Conector do carregador.

13 Conector do auricular.

Aviso: Quando utiliza auriculares, a capacidade de audição de sons externos pode ser afectada. Não utilize auriculares em situações onde isso possa pôr em risco a sua segurança.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Sobre o ecrã

Poderá detectar um pequeno número de pontos descoloridos, brilhantes ou em falta no ecrã. Trata-se de uma característica deste tipo de ecrã. Alguns ecrãs podem conter pixels ou pontos que permanecem ligados ou desligados. Isto é algo normal e não se trata de uma avaria.

Bloqueio do teclado

Utilize o bloqueio do teclado para impedir que as teclas sejam premidas acidentalmente.

- **Para bloquear**: No modo de espera, prima  e . Quando as teclas estiverem bloqueadas,  é apresentado no visor.
- **Para desbloquear**: Prima e .

Se escolheu a opção de os jogos se iniciarem automaticamente e inseriu um cartão de jogo na consola de jogos, o bloqueio do teclado é desbloqueado automaticamente.

Quando o teclado está bloqueado, é possível efectuar chamadas para o número de emergência oficial programado no dispositivo. Introduza o número de emergência e prima .

 **Sugestão!** Prima uma vez, seleccione **Bloquear teclado** e prima **OK**.

Inserir um cartão de jogo ou de memória

Mantenha todos os cartões de jogo e de memória fora do alcance das crianças.

Utilize apenas cartões Multimedia Cards (MMC) compatíveis com este dispositivo. Outros cartões de memória, tais como os cartões Secure Digital (SD), não cabem na ranhura do cartão MMC e não são compatíveis com este dispositivo. A utilização de um cartão de memória incompatível pode danificar o cartão de memória e o dispositivo, além dos dados guardados no cartão incompatível poderem ser corrompidos.

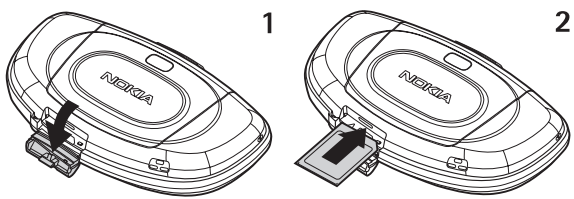
Pode adquirir uma variedade de jogos N-Gage para a sua consola de jogos. Cada jogo N-Gage é fornecido num cartão de jogo só de leitura separado (MMC). Os dados do jogo,

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

tal como as pontuações altas, são guardados na memória da consola de jogos e não no cartão de jogo N-Gage. Para obter informações sobre a disponibilidade de jogos diferentes, contacte um fornecedor de jogos autorizado pela Nokia ou visite o site www.n-gage.com.

Pode adquirir cartões de memória flash compatíveis (MMC) para obter memória adicional. Consulte Ferramenta do cartão de memória, p. 25.

1 Abra a ranhura do cartão (**1**).
2 Insira um cartão de jogo ou de memória (**2**). Note que se inserir um cartão de jogo ou de memória fecha todas as aplicações abertas no dispositivo.
3 Feche a ranhura do cartão.



Sugestão! Se não pretender que um jogo seja iniciado automaticamente quando um cartão de jogo é introduzido, vá para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Dispositivo**→ **Geral** e defina **Início automát. jogos** para **Não**.

Se inseriu um cartão de jogo, o jogo inicia automaticamente. O ícone do jogo é também adicionado automaticamente como o último item do Menu principal. As informações guardadas num cartão de memória são indicadas com em diferentes aplicações.

Remover um cartão de memória

Importante: Não remova o cartão a meio de uma operação quando estiver intermitente no canto superior direito do visor. Remover o cartão a meio de uma operação pode danificar o cartão de memória bem como o dispositivo e os dados guardados no cartão poderão ficar corrompidos.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

1 Prima ⏻ e seleccione **Remover cart. mem.** (apenas disponível se estiver inserido um cartão de memória).
2 Aguarde até que o texto *Cartão memória pode agora ser removido* apareça e remova o cartão.

Jogar

Insira um cartão de jogo, consulte Inserir um cartão de jogo ou de memória, p. 15. O jogo inicia automaticamente, desbloqueando o bloqueio do teclado.

Nota: Saia do jogo antes de remover um cartão de jogo da consola de jogos.

Pode utilizar as teclas de jogo principais 5 jkl e 7 pqrs para jogar. É possível que sejam utilizadas outras teclas dependendo do jogo. Siga as instruções fornecidas com o jogo.

Nota: Os jogos consomem alguma energia e a autonomia da consola de jogos fica reduzida.

Poupar energia enquanto joga

- Para reduzir a luminosidade do ecrã, prima 6 e vá para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Dispositivo**→ **Ecrã**→ **Brilho**. Seleccione **Opções**→ **Alterar**.
- Utilize o auricular para ouvir os tons do jogo enquanto joga.
- Desligue o Bluetooth quando não o estiver a utilizar.

Começar um jogo com vários jogadores

É possível jogar alguns jogos com dois ou mais jogadores que tenham o mesmo jogo num dispositivo compatível. É estabelecida a ligação através de Bluetooth. Antes de começar um jogo com vários jogadores, certifique-se de que as definições Bluetooth dos dispositivos são compatíveis. Consulte Ligação Bluetooth, p. 98. Consulte as instruções fornecidas com o jogo para obter detalhes sobre como começar o jogo, sobre níveis diferentes e funcionalidades adicionais, etc.

Sugestão! Visite o site www.n-gage.com para obter mais informações sobre os jogos disponíveis e para aceder às definições de serviço dos jogos.

Sugestão! Para iniciar um jogo quando um cartão de jogo for inserido, prima ✓ no modo de espera.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Gestor de jogos – Gerir dados do jogo

Opções na vista principal do Gestor de jogos: **Detalhes do ficheiro**, **Apagar**, **Cópia de segurança**, **Restaurar do cartão**, **Marcar/ Desmarcar**, **Definições**, **Ajuda** e **Sair**.

Prima e escolha **Ferramen.**→ **Gest. jog.** para ver e gerir ficheiros relativos a jogos. Pode apagar ficheiros de que já não necessita para libertar memória e fazer cópias de segurança e restaurar ficheiros para e de um cartão de memória.

- Para ver os detalhes do ficheiro de dados do jogo, como o tipo e tamanho do ficheiro, seleccione o ficheiro pretendido e escolha **Opções**→ **Detalhes do ficheiro** ou prima e para percorrer os detalhes.
- Para apagar um ficheiro, seleccione-o e escolha **Opções**→ **Apagar**.
- Para alterar a aparência do Gestor de jogos e para escolher a forma como os ficheiros estão agrupados e ordenados, prima **Opções**→ **Definições**.

Fazer cópias de segurança e restaurar dados do jogo

Tipos de ficheiros de jogos:
Dados do jogo - Ficheiros necessários para jogar, tal como sons de jogo.
Extensões do jogo - Ficheiros de jogo opcionais, tal como níveis extra.
Dados do utilizador - Ficheiros guardados durante o jogo, tal como pontuações elevadas e pontos de verificação que tenha atingido.

- Para fazer cópias de segurança de dados do jogo da memória da consola de jogos para um cartão de memória, seleccione o ficheiro que pretende copiar e escolha **Opções**→ **Cópia de segurança**.
- Para restaurar os dados do jogo do cartão de memória para a memória da consola de jogos, escolha **Opções**→ **Restaurar do cartão**. Seleccione o ficheiro que pretende restaurar e escolha **Opções**→ **Restaurar**.

Sugestão! Pode fazer cópias de segurança de ficheiros do jogo, tal como as pontuações elevadas, para um cartão de memória e, em seguida, utilizar a função de restauro para copiar os ficheiros para outro dispositivo compatível.

As protecções de copyright podem impedir a cópia, modificação, transferência ou reencaminhamento de determinadas imagens, tons de toque e outros conteúdos.

Os ficheiros protegidos estão marcados como **Não portável** nos detalhes do ficheiro e não podem ser utilizados noutros dispositivos. Os ficheiros **Portável** podem ser utilizados noutros dispositivos compatíveis.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

O iniciador do N-Gage Arena

O iniciador do N-Gage Arena é uma aplicação que lhe dará acesso à comunidade N-Gage Arena directamente a partir da sua consola de jogos. Os membros da comunidade N-Gage Arena podem comunicar uns com os outros, importar conteúdos exclusivos, aceder a classificações globais, aderir a torneios, receber novidades relativas a jogos e à comunidade e muito mais.

Sugestão! Para obter mais informações sobre o N-Gage Arena, incluindo jogos, actividades e apoio, visite a página http://arena.n-gage.com.

Antes de utilizar o iniciador do N-Gage Arena

Para utilizar o iniciador N-Gage Arena deve assinar um serviço GPRS. Para obter informações sobre a disponibilidade e a assinatura de um serviço GPRS, contacte o operador de rede ou o fornecedor de serviços. Note que as ligações e transmissões GPRS podem estar sujeitas a taxas separadas.

Também será necessário definir um ponto de acesso à Internet (IAP) na sua consola de jogos. Pode receber as definições de pontos de acesso à Internet numa mensagem curta especial do seu operador de rede ou fornecedor de serviços ou pode introduzir as definições manualmente. Também é possível que a consola de jogos tenha pontos de acesso à Internet predefinidos pelo fornecedor de serviços.

Sugestão! Para verificar os seus pontos de acesso ou para estabelecer definições para um ponto de acesso, prima e escolha **Ferramen.**→ **Definições**→ **Ligação**→ **Pontos de acesso**.

Pode encomendar definições de pontos de acesso de Internet, bem como definições de WAP, MMS e e-mail, a partir da secção de apoio do Web site do N-Gage em http://support.n-gage.com/. As definições serão enviadas para a sua consola de jogos em forma de mensagens curtas. Siga as instruções dadas nas mensagens para guardar as definições. Ligações aos Web sites nacionais do N-Gage em vários idiomas estão disponíveis em http://www.n-gage.com/select.html.

Ligar ao N-Gage Arena

Existem três formas de aceder ao N-Gage Arena:

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- Utilize o iniciador N-Gage Arena na sua consola de jogos. Prima e escolha **N-Gage Arena**.
- Com um PC compatível. Visite o website do N-Gage Arena em http://arena.n-gage.com.
- Durante um jogo N-Gage Arena. Escolha **N-Gage Arena** no menu de jogos.

O iniciador do N-Gage Arena e o website fornecem acesso a todas as funcionalidades e actividades disponíveis no N-Gage Arena. Os menus internos dos jogos dão acesso a funcionalidades e conteúdos específicos do jogo que está a decorrer.

Registar e entrar em sessão

Para utilizar as funcionalidades e participar nas actividades do N-Gage Arena, é necessário que se registe como membro da comunidade N-Gage Arena. Pode registar-se e criar uma conta de início de sessão no website utilizando um PC ou com a sua consola de jogos utilizando o iniciador do N-Gage Arena. Durante o registo é-lhe pedido um nome de utilizador e uma senha. Quando se tiver registado como membro, pode entrar em sessão no N-Gage Arena utilizando o nome do utilizador e a senha.

Actualizar o iniciador do N-Gage Arena

As actualizações para o iniciador do N-Gage Arena serão publicadas regularmente. Sempre que se ligar ao N-Gage Arena com a consola de jogos, a aplicação verifica se existem actualizações disponíveis. Se for encontrada uma actualização, será questionado sobre se pretende ou não importá-la. Algumas das actualizações para o iniciador do N-Gage Arena são necessárias e algumas são opcionais.

Nota: Se não aceitar a importação de uma actualização necessária não poderá continuar a utilizar o iniciador do N-Gage Arena.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Ajuda

A consola de jogos tem uma função de ajuda à qual pode aceder a partir de qualquer aplicação seleccionando **Opções**→ **Ajuda**.

Exemplo: Para aceder a instruções sobre como criar um cartão de contacto: inicie a criação de um contacto e seleccione **Opções**→ **Ajuda**. Enquanto estiver a ler as instruções, pode alternar entre a Ajuda e a aplicação que esteja aberta em segundo plano premindo, sem soltar, . É possível aceder ao mesmo tópico de Ajuda premindo e indo para **Extras**→ **Ajuda**→ **Contactos**→ **Criar cartões de contactos**.

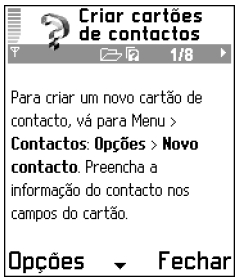


Figura 1 Ajuda no dispositivo.

Sugestões para uma utilização eficiente

- **Para alternar entre as aplicações que estão abertas**, prima sem soltar . Consulte a Fig. 2.

 Nota: Se a consola de jogos estiver com pouca memória, esta poderá fechar algumas aplicações. A consola de jogos guarda quaisquer dados não guardados antes de uma aplicação ser fechada.

- **Para marcar um item**, seleccione-o e prima e ao mesmo tempo.
- **Para marcar vários itens**, prima, sem soltar, e ao mesmo tempo prima ou . Uma marca de verificação é colocada ao lado dos itens seleccionados. Para terminar a selecção, deixe de se deslocar com e, em seguida, liberte . Depois de seleccionar todos os itens que pretende, pode movê-los ou apagá-los.
- Em determinadas situações, quando prime é apresentada um lista de opções mais curta com os principais comandos disponíveis na vista.



Figura 2 Alternar entre aplicações.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

A consola de jogos

Personalizar a consola de jogos

- Para alterar a imagem mostrada como fundo do modo de espera, vá para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Dispositivo**→ **Modo de espera**→ **Papel de parede** e seleccione **Sim**. Consulte a Fig. 3.



Figura 3 Modo de espera.

- Para alterar a combinação de cores da consola de jogos, vá para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Dispositivo**→ **Ecrã**→ **Paleta de cores**.
- Para alterar os atalhos atribuidos às teclas de selecção no modo de espera, vá para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Dispositivo**→ **Modo de espera**→ **Tecla selecção esq.** ou **Tecla selecç. direita**. Consulte a Fig. 3.
- Para alterar o relógio mostrado no modo de espera, vá para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Definições de data e hora**→ **Tipo de relógio**→ **Analógico** ou **Digital**.
- Para alterar a nota de boas-vindas, a imagem ou a animação, vá para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Dispositivo**→ **Geral**→ **Boas vindas**.
- Para alterar o que é mostrado no protector de ecrã, vá para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Dispositivo**→ **Ecrã**→ **Protector de ecrã**.
- Para alterar os tons de toque e os tons de teclado, vá para **Ferramen.**→ **Perfis**. Se o perfil seleccionado for **Geral**, é apresentada a data actual em vez do nome do perfil na barra de navegação. Consulte Perfis, p. 80.
- Para atribuir um tom de toque individual a um amigo, vá para **Contactos**. Consulte a p. 53.
- Para reorganizar o Menu principal, no Menu principal, seleccione **Opções**→ **Mover**, **Mover para pasta** ou **Nova pasta**. Pode mover as aplicações menos utilizadas para pastas e colocar as aplicações que utiliza mais frequentemente no Menu principal.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Atalhos no modo de espera

- Para alternar entre as aplicações que estão abertas, prima , sem soltar.
- Para alterar o perfil, prima e seleccione um perfil.
- Para bloquear o teclado, prima e .
- Para começar um jogo quando um cartão de jogo for introduzido, prima .
- Para abrir a lista dos últimos números marcados, prima .
- Para iniciar uma ligação à Web, prima , sem soltar. Consulte Instruções básicas de acesso à Web, p. 90.

Indicadores essenciais no modo de espera

- Recebeu uma ou várias mensagens na pasta Caixa de entrada em Mensagens.

- Recebeu uma ou várias mensagens de voz. Consulte Efectuar uma chamada para a caixa de correio de voz (Serviço de Rede), p. 29.

- Existem mensagens para enviar na Caixa de saída. Consulte a p. 72.

- Mostrado se **Alerta ch. a chegar** estiver definido como **Silencioso** e **Tom alerta de msg.** para **Não**. Consulte Perfis, p. 80.

- O teclado da consola de jogos está bloqueado. Consulte Bloqueio do teclado, p. 15.

- Tem um alarme activo. Consulte Relógio, p. 88.

2 - Só pode efectuar chamadas utilizando a linha 2 do telefone (Serviço de Rede).

- Todas as chamadas para a consola de jogos são desviadas para outro número. Se tiver duas linhas de telefone, o indicador de desvio da primeira linha será 1 e da segunda linha 2. Consulte a 'Linha em utilização (Serviço de Rede)', p. 39.

- Um cartão de memória está a ser lido ou escrito.

ou - Os auriculares ou o adaptador auditivo estão ligados ao dispositivo.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- Está activa uma chamada de dados. - Está activa uma chamada de dados de alta velocidade.

- Apresentado em vez do indicador de intensidade do sinal (mostrado no canto superior esquerdo no modo de espera) quando existe uma ligação GPRS activa. Consulte GPRS, p. 44.

- Apresentado quando a ligação GPRS é retida, por exemplo durante as chamadas de voz.

F - Está activa uma chamada de fax.

- Bluetooth está activo. Note que quando são transmitidos dados através de Bluetooth, é apresentado. Consulte Ligação Bluetooth, p. 98.

Gestão de memória

Muitas funções da consola de jogos utilizam a memória para guardar dados. Tais funções incluem jogos, contactos, mensagens, imagens e tons de toque, agenda e notas de afazeres, documentos e aplicações importadas. A memória livre disponível depende da quantidade de dados que já foram guardados na memória da consola de jogos.

Pode utilizar um cartão de memória como espaço de armazenamento adicional. Os cartões de memória são regraváveis, sendo possível apagar ou guardar dados num cartão de memória. Se a consola de jogos estiver com pouca memória, pode mover vários ficheiros para um cartão de memória.

Nota: Não pode guardar nenhum dado num cartão de jogo porque ele é só de leitura. Os cartões de jogos contêm dados que não podem ser substituídos.



Figura 4 Consumo de memória do cartão de memória.

Ver consumo de memória

Para ver que tipo de dados tem na consola de jogos e quanta memória consomem os diferentes grupos de dados, vá para **Ferramen.**→ **Gestor** e seleccione **Opções**→ **Detalhes**

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

memória→ **Memória do telefone**. Desloque-se para **Mem. livre** para ver a quantidade de memória livre na consola de jogos.

Se tiver um cartão de memória inserido na consola de jogos, vá para **Ferramen.**→ **Memória** e seleccione **Opções**→ **Detalhes memória** para ver o consumo de memória e a quantidade de memória livre no cartão.

Libertar memória

Instalar muitos jogos ou guardar muitas imagens pode utilizar uma grande quantidade de memória disponível e a consola de jogos notificá-lo-á quando estiver com pouca memória. Para libertar memória, transfira alguns jogos, imagens ou outras entradas para um cartão de memória. Pode também apagar itens como informações de contactos, notas da agenda, contadores de chamadas, contadores de custos de chamadas, pontuações de jogos ou quaisquer outros dados de que já não necessita. Vá para a aplicação respectiva para remover os dados.

Outros itens que pode apagar para libertar memória:

- Jogos instalados que já não sejam necessários.
- Mensagens das pastas Caixa de entrada, Rascunhos e Enviadas em Mensagens.
- Mensagens de correio electrónico obtidas da memória da consola de jogos.
- Páginas XHTML ou WML guardadas e imagens em Imagens.



Ferramenta do cartão de memória

Prima e seleccione **Ferramen.**→ **Memória**. Pode utilizar um cartão de memória para guardar as aplicações e os jogos importados, por exemplo. Pode também efectuar cópias de segurança de informações da memória da consola de jogos e restaurar posteriormente as informações para a consola de jogos. Consulte Inserir um cartão de jogo ou de memória, p. 15 e Remover um cartão de memória, p. 16.

Mantenha os cartões de memória fora do alcance das crianças.

Opções no Cartão de memória: **Criar cóp. mem. dis.**, **Restaurar do cartão**, **Formatar cart. mem.**, **Nome cart. memória**, **Definir senha**, **Mudar senha**, **Remover senha**, **Desbloq. cart. mem.**, **Detalhes memória**, **Ajuda** e **Sair**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Importante: Não remova o cartão a meio de uma operação quando estiver intermitente no canto superior direito do ecrã. Remover o cartão a meio de uma operação pode danificar o cartão de memória bem como o dispositivo e os dados guardados no cartão poderão ficar corrompidos.

Utilize apenas cartões Multimedia Cards (MMC) compatíveis com este dispositivo. Outros cartões de memória, tais como os cartões Secure Digital (SD), não cabem na ranhura do cartão MMC e não são compatíveis com este dispositivo. A utilização de um cartão de memória incompatível pode danificar o cartão de memória e o dispositivo, além dos dados guardados no cartão incompatível poderem ser corrompidos.

Formatar um cartão de memória

Sugestão! Para mudar o nome de um cartão de memória, vá para Cartão de memória e seleccione **Opções**→ **Nome cart. memória**.

Importante: Quando um cartão de memória é formatado, todos os dados no cartão perdem-se para sempre.

Alguns cartões de memória são fornecidos pré-formatados e outros requerem formatação. Consulte o representante para saber se tem de formatar o cartão de memória antes de o utilizar.

- Seleccione **Opções**→ **Formatar cart. mem.**. Seleccione **Sim** para confirmar. Quando a formatação estiver concluída, introduza um nome para o cartão de memória e prima **OK**.

Fazer cópias de segurança e restaurar informações

- Para efectuar cópias de segurança de informações da memória da consola de jogos para um cartão de memória, seleccione **Opções**→ **Criar cóp. mem. dis.**.
- Para restaurar informações do cartão de memória para a memória da consola de jogos, seleccione **Opções**→ **Restaurar do cartão**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Bloquear o cartão de memória

Pode definir uma senha para proteger o cartão de memória contra utilizações não autorizadas.

A senha é guardada na consola de jogos e não terá de reintroduzi-la quando utilizar o cartão de memória na mesma consola de jogos. Se pretender utilizar o cartão de memória noutra consola de jogos, ser-lhe-á pedida a senha.

- Seleccione **Opções**→ **Definir senha**, **Mudar senha** ou **Remover senha**. Para cada opção, ser-lhe-á solicitada a introdução e confirmação da senha (máx. 8 caracteres).

Nota: Quando a senha é removida, o cartão de memória é desbloqueado e pode ser utilizado noutra consola de jogos sem uma senha.

Desbloquear um cartão de memória

Se inserir outro cartão de memória protegido por senha na consola de jogos, ser-lhe-á pedido para introduzir a senha do cartão.

- Para desbloquear o cartão, seleccione **Opções**→ **Desbloq. cart. mem.**.

Controlo do volume

Quando tiver uma chamada activa ou estiver a ouvir um tom, prima ou para aumentar ou diminuir o nível do volume, respectivamente.

O altifalante permite ouvir e falar na consola de jogos a uma certa distância, sem encostar a consola de jogos ao ouvido, por exemplo deixando-a em cima de uma mesa próxima. Para localizar o altifalante, consulte Teclas e componentes, p.14.

Para começar a utilizar o altifalante durante uma chamada já activa, seleccione **Opções**→ **Activar altifalante**. Aplicações de som como Compositor e Gravador utilizam o altifalante por predefinição.

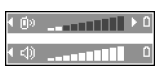


Figura 5 A Barra de navegação mostra o altifalante em utilização.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Importante: Não mantenha a consola de jogos perto do ouvido quando o altifalante estiver a ser utilizado, uma vez que o volume pode estar extremamente alto.

Para desligar o altifalante, quando uma chamada estiver activa ou estiver a ser reproduzida alguma música, seleccione **Opções**→ **Activar auscultador**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Telefone

Efectuar uma chamada

1 No modo de espera, introduza o número de telefone, com o indicativo. Prima para remover um número. Para chamadas internacionais, prima duas vezes para o prefixo internacional (o carácter **+** substitui o código de acesso internacional) e, em seguida, marque o código do país, o indicativo sem **0** e o número de telefone.

2 Prima para ligar para esse número.

3 Prima para terminar a chamada (ou cancelar a tentativa de chamada).

Nota: Premir terminará sempre uma chamada, mesmo que exista outra aplicação activa.

Sugestão! No modo de espera, prima para aceder à lista dos últimos 20 números para os quais efectuou ou tentou efectuar uma chamada. Seleccione o número que pretende e prima para ligar para esse número.

Sugestão! Para ajustar o volume durante uma chamada, prima para aumentar e para reduzir o nível do volume.

Efectuar uma chamada utilizando a opção Contactos

- Prima e seleccione **Contactos**. Seleccione o nome pretendido. Também pode introduzir as primeiras letras do nome no campo Procurar. Os contactos correspondentes são listados. Prima para efectuar a chamada.

Efectuar uma chamada para a caixa de correio de voz (Serviço de Rede)

- Para ligar à caixa de correio de voz, prima sem soltar no modo de espera. Se a consola de jogos pedir o número da caixa de correio de voz (obtido a partir do fornecedor de serviços), introduza-o e prima **OK**. Consulte também Desviar chamadas (Serviço de Rede), p. 32. Cada linha telefónica pode ter o seu próprio número de caixa de correio de voz, consulte 'Linha em utilização (Serviço de Rede)', p. 39.

Sugestão! Para alterar o número de telefone da caixa de correio de voz, prima e seleccione **Ferramen.**→ **Caixa de correio de voz** e seleccione **Opções**→ **Mudar número**. Introduza o número (obtido a partir do fornecedor de serviços) e prima **OK**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Marcação rápida de um número de telefone

1 Prima Menu e seleccione **Ferramen.**→ **M. rápidas** e atribua um número de telefone a uma das teclas de marcação rápida (2 abc - 9 wxyz). 1 está reservado para a caixa de correio de voz.

2 Ir para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Chamada** e defina a **Marcação rápida** para **Sim**.

3 Para efectuar uma chamada: No modo de espera, prima e mantenha premida a tecla de marcação rápida até a chamada ser iniciada.



Figura 6 Chamada de conferência com dois participantes.

Efectuar uma chamada de conferência (Serviço de Rede)

1 Efectue uma chamada para o primeiro participante.

2 Efectue uma chamada para outro participante, seleccione **Opções**→ **Nova chamada**. Introduza ou procure o número de telefone e prima **OK**. A primeira chamada é automaticamente colocada em espera.

3 Quando a nova chamada tiver sido atendida, inclua o primeiro participante na chamada de conferência. Seleccione **Opções**→ **Conferência**.

- Para adicionar mais uma pessoa à chamada, repita o passo 2 e, em seguida, seleccione **Opções**→ **Conferência**→ **Juntar à conferênc.**. O dispositivo suporta chamadas de conferência entre um máximo de seis participantes, incluindo o próprio.
- Para falar em privado com um dos participantes: Seleccione **Opções**→ **Conferência**→ **Privada**. Seleccione o participante pretendido e prima **Privada**. A chamada de conferência é colocada em espera na consola de jogos. Os outros participantes podem continuar a chamada de conferência. Assim que tiver terminado a conversa privada, seleccione **Opções**→ **Juntar à conferênc.** para regressar à chamada de conferência.
- Para retirar um participante, seleccione **Opções**→ **Conferência**→ **Retirar participante**, em seguida seleccione o participante e prima **Retirar**.

4 Para terminar a chamada de conferência activa, prima .

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Atender ou rejeitar uma chamada

- Para atender uma chamada, prima  e prima  para terminar a chamada.
- Se não pretender atender uma chamada, prima . O autor da chamada ouvirá o sinal de "linha ocupada".

Se um auricular compatível estiver ligado ao dispositivo, é possível atender e terminar uma chamada premindo a tecla do auricular.

Se premir **Silêncio**, apenas o tom de toque ficará sem som. Em seguida, atenda ou rejeite a chamada.


Sugestão! Se activou a função **Desviar ch.**→ **Se ocupado** para desviar chamadas, por exemplo, para a caixa de correio voz, ao rejeitar uma chamada irá também desviá-la. Consulte Desviar chamadas (Serviço de Rede), p. 32.

Chamada em espera (Serviço de Rede)

Se tiver activado o serviço Chamada em espera, a rede notificá-lo-á de uma nova chamada recebida quando tiver uma chamada em progresso. Para alterar as definições, prima  e seleccione **Ferramen.**→ **Definições**→ **Definições da chamada**→ **Ch. em espera:** Consulte também a p. 39.

1 Durante uma chamada, prima  para atender a chamada em espera. A primeira chamada fica em espera.
Para alternar entre as duas chamadas, prima **Trocar**.
2 Para terminar a chamada activa, prima .


Sugestão! Para ajustar os tons da consola de jogos para ambientes e acontecimentos diferentes, por exemplo, quando pretender silenciar a consola de jogos, consulte Perfis, p. 80.

Opções durante uma chamada

Muitas das opções que pode utilizar durante uma chamada são serviços de rede. Prima **Opções** durante uma chamada para obter algumas das seguintes opções: **Silenciar** ou **Com som**, **Terminar ch. activa**, **Terminar todas ch.**, **Reter** ou **Deixar de reter**, **Nova chamada**, **Conferência**, **Privada**, **Retirar participante**, **Atender** e **Rejeitar**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Sugestão! É possível adicionar tons DTMF ao **Número de telefone** ou campos **DTMF** ao cartão de contacto.

Trocar para alternar entre uma chamada activa e uma chamada em espera, **Transferir** para ligar uma chamada recebida ou uma chamada em espera a uma chamada activa e para se desligar das chamadas.

Enviar DTMF para enviar cadeias de tons DTMF, por exemplo, senhas ou números de contas bancárias. Introduza a cadeia DTMF ou procure-a em Contactos. Prima * repetidamente para produzir: *****, **p** (pausa) ou **w** (aguardar). Prima # para produzir **#**. Prima **OK** para enviar o tom.

Desviar chamadas (Serviço de Rede)

Sugestão! É possível, por exemplo, desviar chamadas para o número da caixa de correio voz.

1 Para direccionar as chamadas recebidas para outro número, prima Menu e seleccione **Ferramen.**→ **Desviar ch.**. Para obter informações detalhadas, contacte o fornecedor de serviços.
2 Seleccione uma das opções de desvio, por exemplo, seleccione **Se ocupado** para desviar chamadas de voz quando o número está ocupado ou quando rejeita chamadas recebidas.
3 Seleccione **Opções**→ **Activar** para activar a definição de desvio, **Cancelar** para desactivar a definição de desvio, **Verificar o estado** para verificar se o desvio está ou não activado ou **Cancel. tds. desvios** para cancelar todos os desvios activos. Consulte Indicadores essenciais no modo de espera, p. 23.

Nota: Não poderá ter a restrição de chamadas recebidas e o desvio de chamadas activos ao mesmo tempo. Consulte Restrição ch. (Serviço de Rede), p. 49.



Registo – Registo de chamadas e registo geral

Para monitorizar chamadas telefónicas, mensagens de texto ou ligações de dados registadas pela consola de jogos, prima Menu e seleccione **Ferramen.**→ **Registo** e prima Select. É possível filtrar o registo geral para ver apenas um tipo de acontecimento e criar novos cartões de contacto baseados nas informações do registo.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

As ligações à caixa de correio, ao centro de mensagens multimédia ou a páginas XHTML ou WML são mostradas como chamadas de dados ou ligações GPRS no registo de comunicações geral.

Registo de chamadas recentes

Para monitorizar os números de telefone de chamadas não atendidas, recebidas e marcadas, prima  e seleccione **Ferramen.**→ **Registo**→ **Ch. recentes**. A consola de jogos só regista as chamadas não atendidas e recebidas se a rede suportar essas funções e se a consola de jogos estiver ligada e dentro da área do serviço de rede.

Apagar listas de chamadas recentes - Para apagar todas as listas de chamadas recentes, seleccione **Opções**→ **Limpar ch. recentes** na vista principal Chamadas recentes. Para limpar um dos registos de chamadas, abra o registo que pretende apagar e seleccione **Opções**→ **Limpar lista**. Para limpar um acontecimento individual, abra um registo, seleccione o acontecimento e prima .

Duração da chamada

Para controlar a duração aproximada de uma chamada activa, prima  e escolha **Ferramen.**→ **Registo**→ **Duração ch.**.

Nota: O tempo real de facturação das chamadas por parte do fornecedor de serviços pode apresentar variações, consoante as funções de rede, os arredondamentos de facturação, etc.

Limpar contadores de duração de chamada - Seleccione **Opções**→ **Limpar contadores**. Para esta operação necessita do código de bloqueio; consulte Segurança, p. 45. Para limpar um acontecimento individual, seleccione-o e prima .

Sugestão! Para visualizar a lista de mensagens enviadas, prima e seleccione **Mensagens**→ **Enviadas**.

Sugestão! Quando vir uma nota no modo de espera acerca de chamadas não atendidas, prima **Mostrar** para aceder à lista de chamadas não atendidas. Para efectuar o retorno de uma chamada, seleccione um nome ou número e prima .

Sugestão! Se pretender dispor da apresentação do temporizador de duração de chamadas durante uma chamada activa, vá para **Ferramen.**→ **Registo** e escolha **Opções**→ **Definições**→ **Mostrar duração ch.**→ **Sim**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Custos de chamada (Serviço de Rede)

Para verificar o custo aproximado da última chamada ou de todas as chamadas, prima e seleccione **Ferramen.**→ **Registo**→ **Custos das chamadas**. Os custos das chamadas são apresentados em separado para cada cartão SIM.

Nota: O tempo real de facturação das chamadas por parte do fornecedor de serviços pode apresentar variações, consoante as funções de rede, os arredondamentos de facturação, etc.

Limite de custos de chamada definido por um fornecedor de serviços

O fornecedor de serviços pode limitar o custo das chamadas a uma determinada quantia de unidades de carregamento ou de moeda. Contacte o operador de rede para obter informações sobre o modo de carregamento limitado e os preços das unidades de carregamento. Para alterar a definição **Mostrar custos em**, pode necessitar do código PIN2, consulte Segurança, p. 46.

Definir pessoalmente um limite de custo das chamadas

1 Seleccione **Opções**→ **Definições**→ **Limite custo das ch.**→ **Sim**.

2 A consola de jogos pede-lhe que introduza o limite em unidades. Para esta operação, pode necessitar do código PIN2. Quando o limite de carregamento que definiu for atingido, o contador pára no valor máximo e a nota **Reiniciar o contador do custo de todas as chamadas** é apresentada. Para poder efectuar chamadas, vá para **Opções**→ **Definições**→ **Limite custo das ch.**→ **Não**. Para esta operação, necessita do código PIN2, consulte Segurança, Dispositivo e SIM, p. 46.

Limpar contadores de custo das chamadas - Seleccione **Opções**→ **Limpar contadores**. Para esta operação, necessita do código PIN2, consulte Segurança, Dispositivo e SIM, p. 46. Para limpar um acontecimento individual, seleccione-o e prima .

Nota: Quando já não restarem unidades de carregamento ou de moeda, só é possível efectuar chamadas para o número de emergência oficial programado no dispositivo.

Glossário: Limite do custo das chamadas - As chamadas só podem ser efectuadas desde que o limite de crédito preestabelecido (limite do custo das chamadas) não seja excedido e o utilizador se encontre numa rede que suporte o limite de custo das chamadas. O número de unidades restantes é mostrado durante uma chamada e no modo de espera. Quando as unidades de carregamento tiverem expirado, a nota **Atingido o limite do custo da chamada** é apresentada.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Contador GPRS

Para verificar a quantidade de dados recebidos e enviados durante as ligações GPRS, prima e seleccione **Ferramen.**→ **Registo**→ **Contador GPRS**. Por exemplo, as ligações GPRS podem ser-lhe cobradas de acordo com a quantidade de dados enviados e recebidos.

Ver o registo geral

Para abrir o registo geral, prima e seleccione **Ferramen.**→ **Registo** e prima . No registo geral, para cada acontecimento de comunicação, pode ver o nome do emissor ou do receptor, o número de telefone, o nome do operador de rede ou o ponto de acesso. Os subacontecimentos, como uma mensagem de texto enviada em mais do que uma parte e ligações GPRS, são registados como um acontecimento de comunicação.

Ícones:
para eventos de comunicações recebidos, efectuados e não atendidos.

Nota: Quando enviar mensagens, o dispositivo pode apresentar a indicação "**Enviada**". Isso significa que a mensagem foi enviada pelo dispositivo para o número do centro de mensagens programado no dispositivo. Não significa que a mensagem tenha sido recebida pelo respectivo destinatário. Para obter mais informações sobre serviços de mensagens, contacte o seu fornecedor de serviços.

Filtrar o registo: Seleccione **Opções**→ **Filtrar**. Seleccione um filtro e prima **Escolher**.

Apagar o conteúdo do registo: Para apagar permanentemente todo o conteúdo do registo, o registo de chamadas recentes e relatórios de entrega de mensagens, seleccione **Opções**→ **Limpar registo**. Prima **Sim** para confirmar.

Contador GPRS e contador de ligação: Para ver a quantidade de dados transferidos, em kilobytes, e a duração de uma determinada ligação GPRS, seleccione um acontecimento de entrada ou de saída com o ícone de ponto de acesso e seleccione **Opções**→ **Ver detalhes**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.



Figura 7 Registo geral de acontecimentos de comunicações.

Opções no directório SIM: **Abrir**, **Chamar**, **Novo contacto SIM**, **Modificar**, **Apagar**, **Marcar/ Desmarcar**, **Copiar p/ Contactos**, **Meus números**, **Detalhes do SIM**, **Ajuda** e **Sair**.

Definições do registo

Seleccione **Opções**→ **Definições**.

- **Duração do registo** - Os acontecimentos do registo permanecem na memória da consola de jogos durante um número de dias definido, após os quais são automaticamente apagados para libertar memória.

 Nota: Se seleccionar **Sem registo**, todo o conteúdo do registo, o registo de chamadas recentes e os relatórios de entrega de mensagens são permanentemente apagados.

- Para **Duração ch.**, **Mostrar custos em**, **Limite custo das ch.**, consulte as secções Duração da chamada e Custos de chamada (Serviço de Rede) mais atrás neste capítulo.

Directório SIM e outros serviços SIM

Prima e seleccione **Ferramen.**→ **Direct. SIM** para ver os nomes e números guardados no cartão SIM. No directório SIM é possível adicionar, modificar ou copiar números para os Contactos e pode efectuar chamadas.

Para aceder a serviços adicionais que o cartão SIM pode fornecer, prima e seleccione **Ferramen.**. Consulte também: Copiar contactos entre o cartão SIM e a memória do dispositivo, p. 53, 'Confirmar serviços SIM', p. 47, 'Marcações permitidas', p. 47 e Visualizar mensagens num cartão SIM, p. 73.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Definições

Alterar as definições

1 Prima Menu e seleccione **Ferramen.**→ **Definições**.
2 Seleccione um grupo de definições e prima Seleccionar para o abrir.
3 Seleccione uma definição que pretenda alterar e prima Seleccionar.

Definições do dispositivo

Geral

Início automát. jogos - Para permitir que um jogo se inicie automaticamente quando um cartão de jogo só de leitura compatível é inserido na consola de jogos, seleccione **Sim**.

Idioma do dispositivo - Alterar o idioma dos textos do ecrã na consola de jogos irá também afectar o formato utilizado para a data e hora e os separadores utilizados, por exemplo, em cálculos. **Automático** selecciona o idioma de acordo com as informações do cartão SIM. Depois de ter alterado o idioma do texto do ecrã, a consola de jogos é reiniciada.

Nota: Alterar as definições para o **Idioma do dispositivo** ou **Idioma de escrita** afecta todas as aplicações na consola de jogos e a alteração mantém-se até que altere as definições novamente.

Idioma de escrita - A alteração do idioma afecta os caracteres e os caracteres especiais disponíveis ao escrever texto e quando utiliza o dicionário de texto previsível.

Dicionário - Para definir a introdução de texto previsível **Sim** ou **Não** em todos os editores da consola de jogos. O dicionário de texto previsível não está disponível para todos os idiomas.

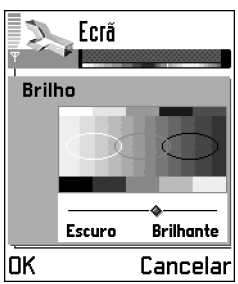


Figura 8 Ajustar o brilho do ecrã.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Boas vindas - A nota ou o logotipo de boas-vindas é apresentado por breves instantes sempre que ligar a consola de jogos. Escolha: **Predefinido** para utilizar a imagem predefinida, **Texto** para escrever uma nota de boas-vindas (máx. de 50 letras) ou **Imagem** para seleccionar uma fotografia ou imagem em **Imagens**.

Defs. originais disp. - Pode repor algumas das definições originais. Para tal, precisa do código de bloqueio. Consulte Segurança, Dispositivo e SIM, p. 46. Depois de repor as definições, a consola de jogos poderá demorar mais tempo a ligar. Os documentos e ficheiros não são afectados.

Modo de espera

Papel de parede - Seleccione **Sim** para definir uma imagem de segundo plano no modo de espera.

Tecla selecção esq. e **Tecla selecç. direita** - Para alterar os atalhos que aparecem sobre as teclas de selecção esquerda e direita no modo de espera. Note que não pode ter um atalho para uma aplicação que tenha instalado.

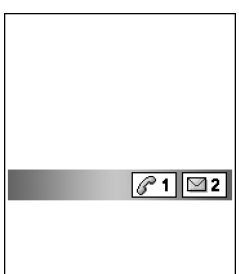


Figura 9 O protector de ecrã muda para indicar o número de mensagens novas ou chamadas não atendidas.

Ecrã

Brilho - Para alterar o brilho do ecrã para mais claro ou mais escuro.

Paleta de cores - Para alterar a paleta de cores utilizada no ecrã.

Tempo lim. prot. ecrã - O protector de ecrã é activado quando se esgota o tempo limite do mesmo.

Protector de ecrã - Seleccione o que é mostrado na barra do protector de ecrã: **Data e hora** ou **Texto** escrito por si.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Definições da chamada

Enviar meu número (Serviço de Rede) – Para definir que o seu número de telefone seja apresentado (**Sim**) ou ocultado (**Não**) perante a pessoa para quem está a efectuar a chamada. O valor também poderá ser definido pelo operador de rede ou fornecedor de serviços quando fizer uma subscrição (**Definido p/ rede**).

Chamadas em espera (Serviço de Rede) – Seleccione: **Activar** para pedir à rede para activar as chamadas em espera, **Cancelar** para pedir à rede para desactivar as chamadas em espera ou **Verificar o estado** para verificar se a função está activa ou não.

Remarcação automát. - Seleccione **Sim** e a consola de jogos irá efectuar um máximo de dez tentativas de ligação após uma tentativa de chamada sem êxito. Prima para parar a remarcação automática.

Resumo após ch. - Active esta definição se pretende que a consola de jogos mostre por breves instantes a duração aproximada da última chamada. Para mostrar os custos, a opção **Limite custo das ch.** tem de ser activada no cartão SIM. Consulte Custos de chamada (Serviço de Rede), p. 34.

Marcação rápida - Seleccione **Sim** e os números atribuídos às teclas de marcação rápida (2 abc - 9 wxyz) podem ser marcados premindo a tecla sem soltar. Consulte também Marcação rápida de um número de telefone, p. 30.

Atend. c/ qualq. tecla - Seleccione **Sim** e poderá atender uma chamada premindo por breves instantes qualquer tecla, com excepção de , e .

Linha em utilização (Serviço de Rede) - Esta definição só é mostrada se o cartão SIM suportar dois números de subscritor, ou seja, duas linhas telefónicas. Seleccione qual a linha telefónica que pretende utilizar para efectuar chamadas e enviar mensagens curtas. Qualquer que seja a linha escolhida, podem ser atendidas chamadas em ambas as linhas.

Para impedir a selecção de linhas, seleccione **Troca de linha**→ **Desactivar** se for suportado pelo cartão SIM. Para alterar esta definição, necessita do código PIN2.

Sugestão! Para alterar as definições para o desvio de chamadas, prima e seleccione **Ferramen.**→ **Desviar ch.**. Consulte Desviar chamadas (Serviço de Rede), p. 32.

Sugestão! Para alternar entre as linhas telefónicas, mantenha # premida no modo espera.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Nota: Não poderá efectuar chamadas se seleccionar **Linha 2** e não tiver subscrito este serviço de rede.

Definições da ligação

Sobre ligações de dados e pontos de acesso

A consola de jogos suporta três tipos de ligações de dados: uma chamada de dados GSM (), uma chamada de dados de alta velocidade GSM () e uma ligação GPRS (). Consulte também Indicadores essenciais no modo de espera, p. 23. É necessária uma ligação de dados para ligar a um ponto de acesso. Existem três tipos diferentes de pontos de acesso que pode definir:

- ponto de acesso MMS para, por exemplo, enviar e receber mensagens multimedia,
- ponto de acesso para a aplicação Web, para visualizar páginas WML ou XHTML e
- ponto de acesso à Internet (IAP) para, por exemplo, enviar e receber e-mail.

Consulte o fornecedor de serviços para saber qual o ponto de acesso necessário para o serviço a que pretende aceder. Para obter informações sobre a disponibilidade e subscrição de serviços de ligação GPRS, chamada de dados e chamada de dados de alta velocidade, contacte o operador de rede ou o fornecedor de serviços.

Glossário: Uma **chamada de dados GSM** permite velocidades de transmissão de dados até um máximo de 14,4 kbps. Uma **Chamada de dados de alta velocidade** (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD) permite velocidades de transmissão de dados até um máximo de 43,2 kbps. **GPRS**, General Packet Radio Service, utiliza a tecnologia de dados por pacote em que as informações são enviadas em pequenos pacotes de dados através da rede móvel.

Definições mínimas necessárias para efectuar uma chamada de dados

Para inserir um conjunto de definições básicas de chamadas de dados GSM, vá para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Ligação**→ **Pontos de acesso** e seleccione **Opções**→ **Novo ponto acesso**. Preencha os seguintes campos: **Portadora dos dados**: **Chamada dados**, **Número a marcar**: obtido do fornecedor de serviços, **Tipo chamada dados**: **Analógico** e **Velocidade mx. dados**: **Automática**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Nota: O envio de dados no modo HSCSD poderá descarregar a bateria da consola de jogos mais rapidamente do que nas chamadas normais de voz ou de dados, uma vez que a chamada de dados poderá enviar dados com mais frequência para a rede.

Definições mínimas necessárias para estabelecer uma ligação GPRS

É necessário subscrever o serviço GPRS. Para obter informações sobre a disponibilidade e subscrição do serviço GPRS, contacte o operador de rede ou o fornecedor de serviços. As ligações e transmissão GPRS podem ser sujeitas a tarifas separadas. Consulte também Contador GPRS, p. 35.

Ir para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Ligação**→ **Pontos de acesso** e seleccione **Opções**→ **Novo ponto acesso**.

Preencha os seguintes campos: **Portadora dos dados**: **GPRS** e **Nome ponto acesso**: introduza o nome atribuído pelo seu fornecedor de serviços. Consulte Criar um ponto de acesso, p. 41.

Criar um ponto de acesso

Sugestão! Poderá receber as definições de pontos de acesso numa mensagem curta de um fornecedor de serviços ou poderá ter definições de pontos de acesso predefinidas na consola de jogos. Consulte Receber logotipos, tons, cartões de visita, entradas da agenda e definições, p. 68.

- Para criar um novo ponto de acesso, vá para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Ligação**→ **Pontos de acesso**.

Se já tiver pontos de acesso, para criar um novo seleccione **Opções**→ **Novo ponto acesso**→ **Utiliz. valores predef.** ou **Utiliz. definições exist.**, efectue as alterações necessárias e prima **Para trás** para guardar as definições.

Sugestão! Pode consultar a página http://support.n-gage.com para encomendar definições de pontos de acesso WAP, MMS, e-mail e Internet para a sua consola de jogos. Ligações aos Web sites nacionais do N-Gage em vários idiomas estão disponíveis em http://www.n-gage.com/select.html.

Sugestão! O programa Assistente de definições incluído no PC Suite para Nokia N-Gage QD pode ajudá-lo a configurar as definições do ponto de acesso e da caixa de correio. Também pode copiar definições existentes, por exemplo, do computador compatível para a consola de jogos. Consulte o CD-ROM fornecido no pacote de venda.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Pontos de acesso

Opções na lista Pontos de acesso: **Modificar**, **Novo ponto acesso**, **Apagar**, **Ajuda** e **Sair**.

Opções ao modificar as definições de pontos de acesso: **Alterar**, **Definiç. avançadas**, **Ajuda** e **Sair**.

Comece a preencher as definições a partir do primeiro dado porque, dependendo da ligação de dados que seleccionar (**Portadora dos dados**) ou se necessitar de inserir um **Endereço IP gateway**, apenas estarão disponíveis determinados campos. Siga as instruções fornecidas pelo seu fornecedor de serviços.

Nome da ligação - Atribua um nome descritivo à ligação.

Portadora dos dados - Dependendo da ligação de dados escolhida, só estão disponíveis determinados campos de definição. Preencha todos os campos marcados com **A ser definido** ou com um asterisco vermelho. Pode deixar em branco outros campos, salvo indicação em contrário fornecida pelo seu fornecedor de serviços.

Nota: Para poder utilizar uma ligação de dados, o fornecedor de serviços de rede tem de suportar esta função e, se for necessário, activá-la para o cartão SIM.

Nome ponto acesso (apenas para GPRS) – É necessário o nome do ponto de acesso para estabelecer uma ligação à rede GPRS. Pode obter o nome do ponto de acesso junto do operador de rede ou do fornecedor de serviços.

Número a marcar (apenas para dados GSM e dados de alta velocidade) – O número de telefone do modem do ponto de acesso.

Nome do utilizador - O nome do utilizador pode ser necessário para estabelecer uma ligação de dados e é normalmente fornecido pelo fornecedor de serviços. O nome de utilizador é, na maior parte das vezes, sensível a maiúsculas e minúsculas.

Pedir senha - Se tiver de introduzir uma nova senha sempre que iniciar sessão num servidor ou se não desejar guardar a senha na consola de jogos, seleccione **Sim**.

Senha - Poderá ser necessária uma senha para estabelecer uma ligação de dados, sendo normalmente fornecida pelo fornecedor de serviços. A senha é, na maior parte dos casos, sensível a maiúsculas e minúsculas.

Sugestão! Consulte também Definições necessárias para mensagens multimédia, p. 66, Definições necessárias para correio electrónico, p. 67 e Instruções básicas de acesso à Web, p. 90.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Autenticação - **Normal** / **Segura**.

Página inicial - Dependendo do que está a configurar, escreva o endereço URL ou o endereço do centro de mensagens multimédia.

Endereço IP gateway - O endereço IP que o gateway WAP necessário utiliza.

Tipo chamada dados (apenas para dados GSM e dados de alta velocidade) – Define se a consola de jogos utiliza uma ligação analógica ou digital. Esta definição depende tanto do seu operador da rede GSM como do fornecedor de serviços Internet (ISP), dado que algumas redes GSM não suportam certos tipos de ligações RDIS. Para obter informações detalhadas, contacte o seu ISP.

Velocidade mx. dados (apenas para dados GSM e dados de alta velocidade) – As opções dependem do que escolheu em **Modo da sessão** e **Tipo chamada dados**. Permite-lhe limitar a velocidade máxima da ligação quando forem utilizados dados de alta velocidade. As velocidades de dados mais altas podem ser mais caras; tudo depende do fornecedor de serviços de rede. A velocidade de funcionamento pode ser inferior durante a ligação; tudo depende das condições da rede.

Segurança da ligação - Seleccione se a segurança de camada de transporte (TLS) é utilizada na ligação.

Modo da sessão (apenas se estiver definido o **Endereço IP gateway**) - **Permanente** / **Temporário**.

Opções→ Definiç. avançadas

Ender. IP dispositivo - O endereço IP da consola de jogos. **Serv. nomes principal:** - O endereço IP do servidor de DNS principal. **Serv. nomes secund.:** - O endereço IP do servidor de DNS secundário. **Ender.servidor proxy** - O endereço IP do servidor proxy. **Número porta proxy** - O número da porta do servidor proxy.

Nota: Se necessitar de introduzir estas definições, contacte o seu fornecedor de serviços de Internet para obter os endereços.

Glossário:

As ligações RDIS são uma forma de estabelecer uma chamada de dados entre a consola de jogos e o ponto de acesso. As ligações RDIS são totalmente digitais e, como tal, oferecem tempos de configuração e velocidades de transferência de dados mais rápidos do que as ligações analógicas.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Glossário: DNS - Serviço de Nomes de Domínio. Um serviço da Internet que converte nomes de domínios como **www.nokia.com** em endereços IP como **192.100.124.195**

Glossário: PPP (Protocolo ponto a ponto) - um protocolo de software de funcionamento em rede que permite a ligação de qualquer computador com um modem e uma linha telefónica directamente à Internet.

As definições seguintes são apresentadas se tiver seleccionado a **Chamada dados** como **Portadora dos dados** no início da criação do ponto de acesso:

Utilizar ch. resposta - Esta opção permite a um servidor efectuar uma chamada de resposta a uma chamada inicial sua. Contacte o fornecedor de serviços para subscrever este serviço.

Tipo de ch. resposta - Peça ao fornecedor de serviços a definição correcta a utilizar.

Nº para ch. resposta - Escreva o número de telefone de dados da consola de jogos que o servidor de resposta utiliza. Normalmente, este é o número de telefone da chamada de dados da consola de jogos.

Util. compressão PPP - Quando definido para **Sim**, esta opção aumenta a velocidade de transferência dos dados, se tal for suportado pelo servidor PPP remoto. Se tiver problemas ao estabelecer uma ligação, tente definir esta opção para **Não**. Contacte o fornecedor de serviços para obter mais informações.

Para inserir o script de início de sessão, seleccione **Util.script iníc.sessão**→ **Sim**. Insira o script de início de sessão em **Script início sessão**.

Inicialização modem (Cadeia de caracteres de inicialização do modem)- Controla a consola de jogos utilizando comandos AT de modem. Se necessário, introduza os caracteres especificados pelo fornecedor de serviços da rede GSM ou fornecedor de serviços Internet.

GPRS

As definições de GPRS afectam todos os pontos de acesso que utilizem uma ligação GPRS.

Ligação GPRS - Se seleccionar **Quando disponível** e estiver numa rede que suporte GPRS, a consola de jogos é registada na rede GPRS e o envio de mensagens curtas será efectuado através de GPRS. Além disso, a inicialização de uma ligação GPRS, por exemplo, para enviar e receber e-mail, é mais rápida. Se seleccionar **Quando necessár.**, a consola de jogos irá utilizar uma ligação GPRS apenas se iniciar uma aplicação ou acção que necessite da

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

mesma. Se não existir cobertura de GPRS e tiver seleccionado **Quando disponível**, a consola de jogos tentará periodicamente estabelecer uma ligação GPRS.

Ponto de acesso - O nome do ponto de acesso é necessário quando pretende utilizar a consola de jogos como um modem GPRS no computador.

Chamada de dados

As definições de Dados GSM afectam todos os pontos de acesso que utilizam uma chamada de dados e uma chamada de dados de alta velocidade.

Tempo em linha - Se não existirem acções, a chamada de dados é interrompida automaticamente depois de esgotado um tempo limite. As opções são **Defin. p/ utilizad.**, em que introduz uma hora ou **Sem limite**.

Data e hora

As definições de data e hora permitem-lhe definir a data e hora utilizadas na consola de jogos, bem como alterar o formato de data e hora e os separadores. Escolha **Tipo de relógio**→ **Analógico** ou **Digital** para alterar o relógio apresentado no modo de espera. Escolha **Actualiz. automática** se pretender que a rede do telemóvel actualize a hora, a data e as informações do fuso horário na consola de jogos (Serviço de Rede).

Nota: Para a definição **Actualiz. automática** entrar em vigor, a consola de jogos é reiniciada.

Sugestão! Consulte também as definições de idioma, p. 37.

Segurança

Dispositivo e SIM

Código PIN (Personal Identification Number) (4 a 8 dígitos) protege o cartão SIM contra utilizações não autorizadas. O código PIN é normalmente fornecido com o cartão SIM.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Depois de três entradas consecutivas do código PIN incorrecto, o código PIN é bloqueado e necessita de o desbloquear antes de poder utilizar novamente o cartão SIM. Consulte as informações sobre o código PUK nesta secção.

Código PIN2 (4 a 8 dígitos) fornecido com alguns cartões SIM, é necessário para aceder a algumas funções como, por exemplo, contadores do custo das chamadas.

Código de bloqueio (5 dígitos) pode ser utilizado para bloquear a consola de jogos e impedir a utilização não autorizada. A definição de origem para o código de bloqueio é **12345**. Para impedir a utilização não autorizada da consola de jogos, altere o código de bloqueio. Mantenha o novo código secreto e guarde-o num local seguro, separado da consola de jogos.

Os códigos PUK (Personal Unblocking Key) e PUK2 (8 dígitos) são necessários para alterar um código PIN ou PIN2 bloqueado, respectivamente. Se os códigos não forem fornecidos com o cartão SIM, contacte o operador do cartão SIM da consola de jogos.

Pedido do código PIN - Quando o pedido de código PIN está activado, o código é pedido sempre que a consola de jogos é ligada. A desactivação do pedido do código PIN poderá não ser permitida por alguns cartões SIM.

Código PIN / **Código PIN2** / **Código de bloqueio** - É possível alterar o código de bloqueio, o código PIN e o código PIN2. Estes códigos só podem incluir os números de **0** a **9**.

Sugestão! Para bloquear a consola de jogos manualmente, prima ⏻. É aberta uma lista de comandos. Seleccione **Bloquear dispositivo**.

Evite utilizar códigos de acesso semelhantes aos números de emergência para evitar marcar involuntariamente o número de emergência.

Período bloq. autom. - Pode definir um intervalo para bloqueio automático. Após este tempo limite, a consola de jogos é automaticamente bloqueada e só pode ser utilizada se o código de bloqueio correcto for introduzido. Introduza um valor para o tempo limite em minutos ou seleccione **Nenhum** para desactivar o intervalo para bloqueio automático.

- Para desbloquear a consola de jogos, introduza o código de bloqueio.

Nota: Quando o dispositivo está bloqueado, é possível efectuar chamadas para o número de emergência oficial programado no dispositivo. Para efectuar uma

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

chamada de emergência quando o dispositivo está no perfil offline, poderá ser necessário introduzir o código de bloqueio e passar o dispositivo para um perfil de chamada, antes de efectuar qualquer chamada, incluindo uma chamada para um número de emergência.

Bloq. se trocado SIM - Se pretender que o telefone peça o código de bloqueio quando um cartão SIM desconhecido ou novo for introduzido na consola de jogos. A consola de jogos mantém uma lista de cartões SIM que são reconhecidos como cartões do proprietário.

M. permit. - Pode limitar as chamadas efectuadas aos números de telefone escolhidos, se esta função for suportada pelo cartão SIM. Necessita do código PIN2 para esta função. Quando esta função está activa, só pode efectuar chamadas para os números de telefone que estão incluídos na lista de marcações permitidas ou que começam com o(s) mesmo(s) dígito(s) que um número de telefone da lista.

Nota: Quando são utilizadas funções de segurança que restringem as chamadas (tais como o barramento de chamadas, grupos de utilizadores restritos e marcações permitidas), é possível efectuar chamadas para o número de emergência oficial programado no dispositivo.

Para visualizar a lista de números das Marcações permitidas, prima e seleccione **Ferramentas**→ **M. permit.**. Para adicionar novos números à lista de marcações permitidas, seleccione **Opções**→ **Novo contacto** ou **Juntar de Contactos**.

Grupo fechado (Serviço de Rede) – Para especificar um grupo de pessoas para as quais pode telefonar e que por sua vez o podem também contactar, seleccione: **Predefinido** para activar o grupo combinado com o operador de rede, **Sim** para utilizar outro grupo (tem de conhecer o número de índice do grupo) ou **Não**.

Confirmar serviç. SIM (Serviço de Rede) - Para configurar a consola de jogos para mostrar mensagens de confirmação quando estiver a utilizar um serviço do cartão SIM.

Opções na vista Marcações permitidas: **Abrir**, **Chamar**, **Novo contacto**, **Modificar**, **Apagar**, **Juntar a contactos**, **Juntar de Contactos**, **Encontrar**, **Marcar/Desmarcar**, **Ajuda** e **Sair**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Gestão de certificados

Os certificados digitais não garantem segurança, são utilizados para verificar as origens do software.

Na vista principal da gestão de certificados, pode ver uma lista de certificados de autoridade que foram guardados na consola de jogos. Prima para ver uma lista de certificados pessoais, se disponível.

Glossário: Os certificados digitais são utilizados para verificar a origem das páginas XHTML ou WML e do software instalado. No entanto, só são fiáveis se a sua origem for reconhecida como autêntica.

Os certificados digitais devem ser utilizados se pretender ligar-se a um banco online ou a outro site ou servidor remoto para acções que envolvam transferência de informações confidenciais ou pretender reduzir o risco de vírus ou da acção de outro software prejudicial e ter a certeza da autenticidade do software, quando o importa e instala.

Importante: Note que mesmo que o uso de certificados reduza significativamente os riscos inerentes às ligações remotas e à instalação de software, estes devem ser utilizados correctamente, de modo a poder beneficiar de uma maior segurança. A existência de um certificado não oferece qualquer protecção por si só; o gestor de certificados tem de conter certificados correctos, autênticos ou de fonte fidedigna, para permitir uma maior segurança. Os certificados têm uma duração limitada. Se for apresentada a indicação "Certificado expirado" ou "Certificado ainda não válido", mesmo que o certificado devesse estar válido, certifique-se de que a data e hora actuais do dispositivo estão correctas.

Ver detalhes de certificados – verificar a autenticidade

Só pode ter a certeza da identidade correcta de um gateway ou servidor WAP quando a assinatura e o período de validade de um certificado de gateway ou servidor tiverem sido verificados.

Será notificado no ecrã da consola de jogos: se a identidade do servidor ou gateway não for autêntica ou se não tiver o certificado de segurança correcto na consola de jogos.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Para verificar os detalhes do certificado, seleccione um certificado e seleccione **Opções**→ **Detalhes certificado**. Quando abrir os detalhes do certificado, a gestão de certificados verifica a validade do certificado e poderá aparecer uma das seguintes notas:

- **Certificado não de confiança** - Não configurou nenhuma aplicação para utilizar o certificado. Consulte a secção seguinte Alterar as definições de confiança de um certificado de autoridade.
- **Certificado caducado** - O período de validade do certificado escolhido terminou.
- **Certificado ainda não válido** - O período de validade do certificado escolhido ainda não começou.
- **Certificado danificado** - O certificado não pode ser utilizado. Contacte o emissor do certificado.

Opções na vista principal da gestão de certificados: **Detalhes certificado**, **Apagar**, **Definiç. confiança**, **Marcar/ Desmarcar**, **Ajuda** e **Sair**.

Alterar as definições de confiança de um certificado de autoridade

Importante: Antes de alterar estas definições, tem de ter a certeza de que confia realmente no proprietário do certificado e de que o certificado pertence realmente ao proprietário listado.

Seleccione um certificado de autoridade e seleccione **Opções**→ **Definiç. confiança**. Dependendo do certificado, é mostrada uma lista das aplicações que podem utilizar o certificado escolhido. Por exemplo: **Web**: **Sim** - o certificado pode certificar sites. **Gestor de aplicações**: **Sim** - o certificado pode certificar a origem de software novo. **Internet**: **Sim** - o certificado pode certificar servidores de e-mail e imagens.

Restrição ch. (Serviço de Rede)

A restrição de chamadas permite-lhe restringir a realização e recepção de chamadas na consola de jogos. Para esta função, necessita da senha de restrição do fornecedor de serviços.

- Seleccione uma das opções de restrição e seleccione **Opções**→ **Activar** para pedir à rede para activar a restrição de chamadas, **Cancelar** para desactivar a restrição de

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

chamadas escolhida ou **Verificar o estado** para verificar se as chamadas estão restringidas ou não.

- Seleccione **Opções**→ **Cancelar tds. restr.** para cancelar todas as restrições de chamadas activas.
- Seleccione **Opções**→ **Mod. senha restriç.** para alterar a senha de restrição.

Nota: Quando as chamadas são barradas, é possível efectuar chamadas para determinados números de emergência oficiais.

Nota: O barramento de chamadas e o desvio de chamadas não podem estar activos em simultâneo.

Consulte Desviar chamadas (Serviço de Rede), p. 32 ou 'Marcações permitidas', p. 47.

Note que a Restrição de chamadas afecta todas as chamadas, incluindo as chamadas de dados.

Rede

Glossário: Contrato de roaming - Um contrato entre dois ou mais fornecedores de serviços de rede para permitir que os utilizadores de um fornecedor de serviços utilizem os serviços de outros fornecedores de serviços.

Escolha de operador - Seleccione **Automática** para configurar a consola de jogos para procurar e escolher uma das redes móveis disponíveis ou **Manual** para seleccionar a rede desejada manualmente a partir de uma lista de redes. Se a ligação à rede escolhida manualmente for perdida, a consola de jogos emitirá um tom de erro e pedir-lhe-á para escolher novamente uma rede. A rede escolhida tem de ter um contrato de roaming com a rede assinada, ou seja, o operador do cartão SIM da sua consola de jogos.

Mostrar info célula - Seleccione **Sim** para configurar a consola de jogos para indicar quando está a ser utilizada numa rede celular baseada na tecnologia Micro Cellular Network (MCN) e para activar a recepção de informação da célula.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Definições de acessórios

Acess. em utilização - Seleccione o acessório que está a utilizar.

Auriculares/ Adaptador auditivo/ Telefone de texto/ Mãos livres - Seleccione **Perfil predefinido** para definir o perfil que pretende activar sempre que ligar um determinado acessório à consola de jogos. Consulte Perfis, p. 80. Seleccione **Atendimento autom.** para configurar a consola de jogos para atender automaticamente uma chamada após um período de cinco segundos. Se o Alerta de chamadas a chegar estiver definido para **Um só bip** ou **Silencioso**, não pode ser utilizado o atendimento automático.

Indicadores mostrados no modo espera:

- estão ligados auriculares.

- está ligado um adaptador auditivo.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Contactos (Lista telefónica)

Opções do directório Contactos: **Abrir**, **Chamar**, **Criar mensagem**, **Novo contacto**, **Modificar**, **Apagar**, **Duplicar**, **Juntar a grupo**, **Pertence a grupos**, **Marcar/Desmarcar**, **Enviar**, **Informaç. contactos**, **Ajuda** e **Sair**.

Pode adicionar um tom de toque pessoal, uma etiqueta de voz ou uma imagem miniatura a um cartão de contacto. Pode também criar grupos de contacto, que permitem enviar mensagens curtas ou correio electrónico para muitos destinatários ao mesmo tempo. Pode adicionar informações de contacto recebidas (cartões de visita) ao directório Contactos. Consulte Receber logotipos, tons, cartões de visita, entradas da agenda e definições, p. 68.

Nota: As informações de contacto só podem ser enviadas ou recebidas a partir de dispositivos compatíveis.

Sugestão! Pode mover contactos de diversos telefones Nokia para a consola de jogos utilizando a aplicação Data Import do PC Suite para Nokia N-Gage QD. Consulte a função ajuda do PC Suite para obter instruções.

Guardar nomes e números – Criar e modificar cartões de contacto

Opções ao modificar um cartão de contacto: **Juntar miniatura** / **Remover miniatura**, **Juntar detalhe**, **Apagar detalhe**, **Modificar etiqueta**, **Ajuda** e **Sair**.

1 Prima e escolha **Contactos** e, em seguida, escolha **Opções**→ **Novo contacto**.
2 Preencha os campos que pretende e prima **Efectuad.**.

- **Para modificar cartões de contacto**, no directório Contactos seleccione o cartão de contacto e prima . Para alterar as informações no cartão, seleccione **Opções**→ **Modificar**.
- **Para apagar cartões de contacto**, no directório Contactos seleccione o cartão de contacto e escolha **Opções**→ **Apagar**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- **Para anexar uma imagem miniatura a um cartão de contacto**, abra o cartão de contacto, seleccione **Opções**→ **Modificar** e, em seguida, seleccione **Opções**→ **Juntar miniatura**. A miniatura é apresentada quando receber uma chamada do contacto.
- **Para adicionar uma imagem a um cartão de contacto**, abra um cartão de contacto e prima para abrir a vista Imagem (). Para anexar uma imagem, seleccione **Opções**→ **Adicionar imagem**.

Sugestão! Consulte Imagens, p. 57 para mais informações sobre como guardar fotografias.

Copiar contactos entre o cartão SIM e a memória do dispositivo

- Para copiar nomes e números de um cartão SIM para a consola de jogos, prima e seleccione **Ferramentas**→ **Direct. SIM**. Seleccione o(s) nome(s) que pretende copiar e seleccione **Opções**→ **Copiar p/ Contactos**.
- Para copiar um número de telefone, fax ou pager de Contactos para o cartão SIM, vá para Contactos e abra um cartão de contacto. Seleccione o número e seleccione **Opções**→ **Copiar p/ direct. SIM**.

Adicionar um tom de toque a um cartão ou grupo de contacto

Quando receber uma chamada de um contacto ou membro do grupo, a consola de jogos reproduz o tom de toque seleccionado (se o número de telefone do autor da chamada for enviado com a chamada e a consola de jogos o reconhecer).

1 Prima para abrir um cartão de contacto ou vá para a lista Grupos e seleccione um grupo de contactos.
2 Seleccione **Opções**→ **Tom de toque**. Abre-se uma lista de tons de toque.
3 Seleccione o tom de toque que pretende utilizar para o contacto ou grupo e prima **Escolher**.

Sugestão! Para enviar informações de contactos, no directório Contactos seleccione o cartão que pretende enviar. Seleccione **Opções**→ **Enviar**→ **Por mensagem curta**, **Por e-mail** (apenas disponível se estiverem especificadas as definições de correio electrónico correctas) ou **Por Bluetooth**. Consulte o capítulo Mensagens e Enviar dados através de Bluetooth, p. 99.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Sugestão! A marcação rápida permite ligar rapidamente para os números mais utilizados. Pode atribuir teclas de marcação rápida a oito números de telefone. Consulte 'Marcação rápida de um número de telefone' na p. 30.

- Para remover o tom de toque, seleccione **Tom predefinido** na lista de tons de toque.

Nota: Para um contacto individual, a consola de jogos utilizará o último tom de toque atribuído. Assim, se começar por alterar o tom de toque de um grupo e, em seguida, o tom de toque de um único contacto que pertença a esse grupo, o tom de toque do contacto individual será utilizado.

Marcação por voz

Pode efectuar uma chamada dizendo uma etiqueta de voz que tenha sido adicionada a um cartão de contacto. Qualquer palavra falada pode ser uma etiqueta de voz.

Antes de utilizar etiquetas de voz, tenha em mente que:

- As etiquetas de voz não são dependentes do idioma. Dependem da voz do utilizador.
- Tem de dizer o nome exactamente da forma como o gravou.
- As etiquetas de voz são sensíveis ao ruído de fundo. Grave e utilize as etiquetas de voz num ambiente silencioso.
- Não são aceites nomes muito curtos. Utilize nomes longos e evite nomes semelhantes para números diferentes.

Nota: A utilização de etiquetas de voz pode ser difícil num ambiente com muito ruído ou numa situação de emergência, pelo que não deverá ficar dependente unicamente da marcação por voz em todas as circunstâncias.

Adicionar uma etiqueta de voz a um número de telefone

Exemplo: Pode utilizar o nome de uma pessoa como uma etiqueta vocal, por exemplo, 'Telemóvel do João'.

Só pode existir uma etiqueta de voz por cartão de contacto. Pode adicionar uma etiqueta de voz a 25 números de telefone no máximo.

1 No directório Contactos, abra o cartão de contacto ao qual pretende adicionar uma etiqueta de voz.
2 Seleccione o número ao qual pretende adicionar a etiqueta de voz e seleccione **Opções→ Juntar etiqueta voz**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

3 Prima **Iniciar** para gravar uma etiqueta de voz. Após o tom inicial, diga claramente as palavras que pretende gravar como uma etiqueta de voz. Aguarde até a consola de jogos reproduzir a etiqueta gravada e a guardar. Será visível um símbolo ao lado do número no cartão de contacto a indicar que uma etiqueta de voz lhe foi adicionada.

Efectuar uma chamada dizendo uma etiqueta de voz

Tem de dizer a etiqueta de voz exactamente como quando a gravou.

1 No modo de espera, prima , sem soltar. É reproduzido um tom curto e a nota *Fale agora* é apresentada.
2 Quando efectuar uma chamada dizendo uma etiqueta de voz, o altifalante estará em utilização. Mantenha a consola de jogos a uma distância relativa e diga a etiqueta de voz claramente.
3 A consola de jogos reproduz a etiqueta de voz original, apresenta o nome e o número e marca o número da etiqueta de voz reconhecida.

- Se a consola de jogos reproduzir a etiqueta de voz errada ou para repetir a marcação por voz, prima **De novo**.

Nota: A Marcação por voz não pode ser utilizada quando estiver activa uma chamada de dados ou uma ligação GPRS.

Criar grupos de contactos

1 No directório Contactos, prima para abrir a lista Grupos.
2 Seleccione **Opções**→ **Novo grupo**.
3 Escreva um nome para o grupo ou utilize o nome predefinido **Grupo** e prima **OK**.
4 Abra o grupo e seleccione **Opções**→ **Juntar membros**.
5 Escolha um contacto e prima para marcá-lo. Para adicionar vários membros de cada vez, repita esta acção em todos os contactos que pretende adicionar.
6 Prima **OK** para adicionar o(s) contacto(s) ao grupo.

Sugestão! Para visualizar uma lista de etiquetas de voz que tenha definido, seleccione **Opções**→ **Informaç. contactos**→ **Etiquetas de voz** no directório Contactos.

Sugestão! Para ouvir, alterar ou apagar uma etiqueta de voz, abra um cartão de contacto e seleccione o número com uma etiqueta de voz (indicado por) e seleccione **Opções**→ **Etiquetas de voz**. Em seguida seleccione **Reproduzir**, **Alterar** ou **Apagar**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

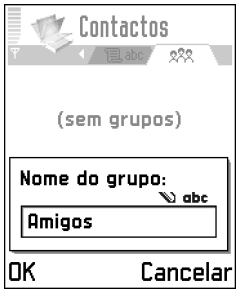


Figura 10 Criar um grupo de contactos.

Remover membros de um grupo

1 Na lista Grupos, abra o grupo que pretende modificar.
2 Seleccione o contacto e seleccione **Opções**→ **Remover do grupo**.
3 Prima **Sim** para remover o contacto do grupo.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Imagens

Imagens – Visualização de imagens

As imagens podem ser guardadas com a aplicação Foto do ecrã ou enviadas numa mensagem multimedia ou de imagem, como um anexo de correio electrónico ou através de Bluetooth. Depois de receber uma imagem na Caixa de entrada, é necessário guardá-la na memória do dispositivo ou num cartão de memória. É possível guardar gráficos enviados em mensagens de imagens na pasta de Mensagens de imagens.

1 Prima Menu e seleccione **Extras**→ **Imagens**. Prima ou para deslocar-se de um separador de memória para outro. Para percorrer as imagens, prima e .
2 Prima Seleccionar, para abrir uma imagem. Quando a imagem é aberta, pode ver o nome da imagem e o número de imagens na pasta, na parte superior do visor.

Atalhos de teclado

- Rodar: 1 - no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, 3 - no sentido dos ponteiros do relógio.
- Deslocar: 2 - para cima, 8 - para baixo, 4 - para a esquerda, 6 - para a direita.
- Ampliar: 5 - ampliar, 0 - reduzir e prima sem soltar 0 para regressar à vista normal.
- Vista: * - mudar entre todo o ecrã e vista normal.

Sugestão! É possível enviar imagens através de diferentes serviços de mensagens para dispositivos compatíveis.

Opções de Imagens: **Abrir**, **Enviar**, **Exportador imagens**, **Apagar**, **Mover para pasta**, **Nova pasta**, **Marcar/Desmarcar**, **Mudar o nome**, **Ver detalhes**, **Juntar a 'Ir para'**, **Actualizar miniatur.**, **Ajuda**, e **Sair**.



Figura 11 A vista principal de Imagens.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Foto do ecrã

É possível capturar imagens a partir do ecrã da consola de jogos. A aplicação Foto do ecrã é executada em segundo plano e captura os conteúdos do ecrã premindo a seguinte combinação de teclas.

Note que se inserir um cartão de jogo ou de memória fecha todas as aplicações abertas no dispositivo. Se pretender tirar uma foto do ecrã de um jogo, em primeiro lugar insira um cartão de jogo e, em seguida, abra a aplicação Foto do ecrã.

1 Prima e seleccione **Extras**→ **Foto do ecrã**.
2 Seleccione **Opções**→ **Manter apl. activa**. A aplicação desaparece do ecrã. A Foto do ecrã permanece activa. Não tem efeito sobre qualquer aplicação que pretenda executar e permite-lhe capturar os conteúdos do ecrã a qualquer momento, por exemplo, quando está a jogar.
3 Prima + para capturar uma foto do ecrã. As fotos do ecrã são guardadas automaticamente em **Imagens**.



Figura 12 Foto do ecrã.

Nota: Se a consola de jogos estiver com pouca memória, esta poderá fechar algumas aplicações. A consola de jogos guarda quaisquer dados não guardados antes de uma aplicação ser fechada.

Alterar definições da Foto do ecrã

Seleccione **Opções**→ **Definições** para alterar:

- **Tirar foto ecrã com** - Seleccione uma combinação de teclas para tirar fotos do ecrã.
- **Nome da pasta**, **Nome da foto do ecrã**, **Qualidade foto ecrã**.
- **Usar nome predefin.** - Seleccione **Sim** se pretende guardar a imagem utilizando o nome que introduziu para a opção **Nome da foto do ecrã**. Seleccione **Não** para definir um nome individual para cada imagem (o nome que introduziu na opção **Nome da foto do ecrã** é apresentado por predefinição).

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Leitor de vídeo

Prima e seleccione **Extras**→ **Leitor víd.** para reproduzir clips de vídeo guardados na memória do dispositivo ou num cartão de memória.

O leitor de vídeo suporta ficheiros com extensões .3gp e .nim. Note que todas as variações nos formatos do ficheiro não são necessariamente suportadas.

- **Para reproduzir um clip de vídeo**, seleccione-o e prima ou seleccione **Opções**→ **Abrir**.
- **Para enviar um clip de vídeo**, seleccione o clip de vídeo que pretende enviar e seleccione **Opções**→ **Enviar**→ **Por multimédia**, **Por e-mail**, ou **Por Bluetooth**. Escolha um destinatário. O clip de vídeo é movido para a Caixa de saída para ser enviado. Por o tamanho máximo da mensagem multimédia ser 95 kB, o comprimento do clip de vídeo guardado está limitado a 95 kB, o que normalmente significa aproximadamente 15 segundos.
- Para activar ou desactivar o som, ajuste o contraste do ecrã ou para que a reprodução de clips de vídeo reinicie automaticamente seleccione **Opções**→ **Definições**.

Opções da vista principal: **Abrir**, **Apagar**, **Modificar nome clip**, **Enviar**, **Juntar a 'Ir para'**, **Mover p/ cart. mem.**/ **Mover p/ mem. tel.**, **Definições** e **Sair**.

Receber um clip de vídeo numa mensagem

- Quando recebe um clip de vídeo num formato suportado numa mensagem multimédia, vá para **Mensagens** e abra a mensagem multimédia. Para visualizar a mensagem como texto e para reproduzir o vídeo ou guardá-lo, seleccione **Opções**→ **Objectos**.
- Quando recebe um clip de vídeo num formato suportado como um anexo de correio electrónico, abra a mensagem e seleccione **Opções**→ **Anexos** se pretende reproduzir ou guardar o vídeo.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Mensagens

Em Mensagens pode criar, enviar, receber, visualizar, modificar e organizar: mensagens curtas, mensagens multimédia, mensagens de correio electrónico e mensagens de texto especiais que contêm dados. Pode também receber mensagens e dados através de Bluetooth, receber mensagens do serviço Web, mensagens de difusão, bem como enviar comandos do serviço.

Nota: Estas funções só podem ser utilizadas se forem suportadas pelo operador de rede ou fornecedor de serviços. Apenas dispositivos com funções de mensagens de imagem, mensagens multimédia ou de correio electrónico compatíveis podem receber e apresentar essas mensagens. Algumas redes podem fornecer o dispositivo destinatário com uma ligação para a página Web para visualizar mensagens multimédia.

Quando abre Mensagens, pode ver a função **Nova msg.** e uma lista de pastas:

Opções na vista principal de Mensagens: **Criar mensagem**, **Ligar** (mostrada se tiver especificado definições para a caixa de correio) / **Desligar** (mostrada se existir uma ligação activa à caixa do correio), **Mensagens SIM**, **Difusão por células**, **Comandos serviço**, **Definições**, **Ajuda** e **Sair**.

Sugestão! Organize as mensagens adicionando novas pastas em **Minhas pastas**.

Cx. de entrada - contém mensagens recebidas, excepto mensagens de correio electrónico e de difusão. As mensagens de correio electrónico são guardadas na **Caixa correio**.

Minhas pastas - para organizar as mensagens em pastas.

Caixa correio - Quando abre esta pasta, pode ligar à caixa de correio remota para obter as novas mensagens de correio electrónico ou visualizar offline as mensagens de correio electrónico obtidas anteriormente. Consulte Definições para correio electrónico, p. 77.

Rascunhos - guarda rascunhos que não tenham sido enviados.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Enviadas - guarda as últimas 20 mensagens que foram enviadas de forma diferente das que foram enviadas através por Bluetooth. Para alterar o número de mensagens a guardar, consulte Definições para a pasta Outros, p. 79.

Caixa de saída - é um local de armazenamento temporário para mensagens a aguardar envio.

Relatórios - pode solicitar à rede o envio de um relatório de entrega de mensagens de texto e de mensagens multimédia que tenha enviado (Serviço de Rede). Poderá não ser possível receber um relatório de entrega de uma mensagem multimédia que tenha sido enviada para um endereço de correio electrónico.

Sugestão! Quando tiver aberto uma das pastas predefinidas, pode alternar entre as pastas premindo ou .

Escrever texto

Introdução tradicional de texto

O indicador é mostrado no canto superior direito do visor quando escrever texto utilizando a introdução tradicional.

- Prima uma tecla numérica (-) repetidamente até aparecer o carácter pretendido. Existem mais caracteres disponíveis para uma tecla numérica do que os impressos na tecla.
- Para inserir um número, prima a tecla numérica sem soltar.
- Para alternar entre os modos numérico e alfanumérico, prima sem soltar.
- Se a letra seguinte estiver localizada na mesma tecla que a actual, aguarde que o cursor apareça (ou prima para terminar o tempo de espera) e, em seguida, introduza a letra.
- Em caso de engano, prima para remover um carácter. Prima a tecla sem soltar para apagar mais do que um carácter.
- Os sinais de pontuação mais comuns estão disponíveis em . Prima repetidamente para encontrar o sinal de pontuação pretendido.

Ícones: ABC e abc indicam as maiúsculas/minúsculas seleccionadas. Abc significa que a primeira letra da palavra é maiúscula e as restantes letras serão escritas automaticamente em minúsculas. 123 indica o modo numérico.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Prima * para abrir uma lista de sinais de pontuação e caracteres especiais. Utilize para percorrer a lista e prima **Escolher** para escolher um carácter.

- Para inserir um espaço, prima 0. Para mover o cursor para a linha seguinte, prima 0 três vezes.
- Para alternar entre maiúsculas e minúsculas, **Abc**, **abc** e **ABC**, prima #.

Introdução assistida de texto - Dicionário

Sugestão! Para activar ou desactivar a introdução assistida de texto, prima # duas vezes, rapidamente, ao escrever texto.

Pode introduzir qualquer letra com um único batimento de tecla. A introdução assistida de texto é baseada num dicionário incorporado ao qual só pode adicionar palavras novas. Quando o dicionário ficar cheio, a palavra adicionada mais recente substitui a mais antiga.

1 Para activar a introdução assistida de texto, prima e seleccione **Activar dicionário**. Isto activará a introdução assistida de texto para todos os editores da consola de jogos. O indicador é mostrado no canto superior direito do visor quando escrever texto utilizando a introdução assistida.

2 Escreva a palavra pretendida premindo as teclas 2 abc - 9 wxyz. Prima cada tecla apenas uma vez para uma letra. Por exemplo, para escrever 'Nokia' quando o dicionário de inglês estiver seleccionado,
prima 6 mno para 'N', 6 mno para 'o', 5 jkl para 'k', 4 ghi para 'i' e 2 abc para 'a'.
Como pode ver na Fig. 13, a sugestão de palavra muda após cada batimento de tecla.

3 Quando terminar de escrever a palavra e ela estiver correcta, confirme-a premindo ou adicionando um espaço premindo 0.
- Se a palavra não estiver correcta: Prima * repetidamente para visualizar as palavras coincidentes encontradas pelo dicionário, uma a uma. Ou prima e seleccione **Dicionário**→ **Correspondências**.
- Se o carácter **?** for apresentado a seguir à palavra, a palavra que pretendia escrever não consta do dicionário. Para adicionar uma palavra ao dicionário, prima **Letras**, escreva a palavra (máx. 32 letras) utilizando a introdução tradicional de texto e prima **OK**. A palavra é adicionada ao dicionário. Quando o dicionário ficar cheio, uma nova palavra substitui a palavra adicionada mais antiga.

4 Comece a escrever a palavra seguinte.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Sugestões sobre a utilização da introdução assistida de texto

- Para apagar um carácter, prima C. Prima a tecla C sem soltar para apagar mais do que um carácter.
- Para alternar entre maiúsculas e minúsculas, **Abc**, **abc** e **ABC**, prima #. Se premir # duas vezes rapidamente, a introdução assistida de texto é desactivada.
- Para inserir um número no modo alfanumérico, prima a tecla numérica pretendida, sem soltar.
 Para alternar entre os modos numérico e alfanumérico, prima # sem soltar.
- Os sinais de pontuação mais comuns estão disponíveis em 1. Prima 1 e, em seguida, * repetidamente para encontrar o sinal de pontuação pretendido.
- Prima * para abrir uma lista de sinais de pontuação e caracteres especiais. Utilize para percorrer a lista e prima **Escolher** para escolher um carácter.
- Prima * repetidamente para visualizar as palavras coincidentes encontradas pelo dicionário, uma a uma.
- Prima , seleccione **Dicionário** e prima para seleccionar uma das seguintes opções:
 - **Correspondências** para visualizar uma lista de palavras que coincidam com as teclas premidas.
 - **Inserir palavra** para adicionar uma palavra (máx. 32 letras) ao dicionário utilizando a introdução de texto tradicional. Quando o dicionário ficar cheio, uma nova palavra substitui a palavra adicionada mais antiga.
 - **Modificar palavra** para modificar a palavra utilizando a introdução tradicional de texto, disponível se a palavra estiver activa (sublinhada).

Escrever palavras compostas

Escreva a primeira metade da palavra composta e confirme-a premindo . Escreva a última parte da palavra composta e conclua a mesma premindo 0 para adicionar um espaço.



Figura 13 A correspondência da palavra está a evoluir, aguarde até ter escrito toda a palavra para verificar os resultados.

Sugestão! A introdução assistida de texto tentará descobrir qual o sinal de pontuação habitualmente utilizado (**.,?!'**) necessário. A ordem e a disponibilidade dos sinais de pontuação depende do idioma do dicionário.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Sugestão! Quando prime , são apresentadas as seguintes opções (dependendo do modo e da situação de edição): **Dicionário** (introdução assistida de texto), **Modo alfanumérico** (introdução tradicional de texto), **Modo numérico**, **Cortar** (se existir texto seleccionado), **Copiar** (se existir texto seleccionado), **Colar** (quando existir texto cortado ou copiado primeiro), **Inserir número**, **Inserir símbolo** e **Idioma de escrita:** (altera o idioma de introdução em todos os editores da consola de jogos).

Desactivar a introdução assistida de texto

- Prima e seleccione **Dicionário**→ **Não** para desactivar a introdução assistida de texto para todos os editores da consola de jogos.

Copiar texto para a área de transferência

1. Para seleccionar letras e palavras, prima , sem soltar. Ao mesmo tempo, prima ou . À medida que a selecção se desloca, o texto é realçado.
2. Para terminar a selecção, liberte .
3. Para copiar o texto para a área de transferência, mantendo premida, prima **Copiar**.
4. Para inserir o texto num documento, prima , sem soltar e prima **Colar**. Ou prima uma vez e seleccione **Colar**.

- Para seleccionar linhas de texto, prima , sem soltar. Ao mesmo tempo, prima ou .
- Se pretender remover o texto seleccionado do documento, prima .

Escrever e enviar mensagens

O aspecto de uma mensagem multimédia pode variar em função do dispositivo de recepção.

As protecções de copyright podem impedir a cópia, modificação, transferência ou o reencaminhamento de determinadas imagens, tons de toque e outro conteúdo.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Para poder criar uma mensagem multimédia ou escrever uma mensagem de correio electrónico, tem de ter as definições de ligação correctas. Consulte Definições necessárias para correio electrónico, p. 67 e Definições necessárias para mensagens multimédia, p. 66.

1 Seleccione **Nova msg.**. Abre-se uma lista de opções de mensagem.
 - Seleccione **Criar: Mensagem curta** se pretender criar uma mensagem de texto.
 - Seleccione **Criar: Mensagem multimédia** se pretender enviar uma mensagem multimédia (MMS).
 - Seleccione **Criar: E-mail** para enviar correio electrónico. Se não tiver configurado a conta de correio electrónico, ser-lhe-á pedido que o faça.
2 Prima ✓ para seleccionar o destinatário(s) no directório Contactos ou introduzir o número de telefone ou endereço de correio electrónico do mesmo. Premindo # adiciona um ponto e vírgula (**;**) que separa cada destinatário.
3 Prima ◌ para passar para o campo da mensagem.
4 Escreva a mensagem.
 - Para adicionar uma imagem a uma mensagem de texto, seleccione **Opções**→ **Inserir**→ **Imagem**.

 Nota: O dispositivo suporta o envio de mensagens curtas além do limite normal de 160 caracteres. Se a sua mensagem exceder os 160 caracteres, será enviada como uma série de duas ou mais mensagens e o envio pode custar-lhe mais. Na barra de navegação, poderá ver o indicador de tamanho da mensagem em contagem decrescente, a partir de 160. Por exemplo, 10 (2) significa que ainda pode adicionar 10 caracteres, para que o texto seja enviado em duas mensagens. Note que alguns caracteres podem ocupar mais espaço que outros.
 - Para adicionar um objecto multimédia a uma mensagem multimédia, seleccione **Opções**→ **Inserir**→ **Imagem**, **Clip de som**, **Clip de vídeo** ou **Modelo**. Depois de adicionar o som, o ícone ♪ é mostrado na barra de navegação. Uma mensagem multimédia apenas pode conter uma imagem e um clip de som.

Sugestão! Pode começar a criar uma mensagem a partir de qualquer aplicação que tenha a opção **Enviar**. Seleccione um ficheiro (uma imagem, texto) para ser adicionado à mensagem e seleccione **Opções**→ **Enviar**.

Sugestão! Escolha um contacto e prima ✓ para marcá-lo. Pode marcar vários destinatários de cada vez.

Opções no editor de mensagens: **Enviar**, **Juntar destinatário**, **Inserir**, **Anexos** (correio electrónico), **Pré-visualizar msg.** (MMS), **Objectos** (MMS), **Remover** (MMS), **Apagar**, **Detalhes mensagem**, **Opções de envio**, **Ajuda** e **Sair**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.



Figura 14 Criar uma mensagem multimédia.

Sugestão! Pode consultar a página http://support.n-gage.com para encomendar definições de pontos de acesso WAP, MMS, e-mail e Internet para a sua consola de jogos. Ligações aos Web sites nacionais do N-Gage em vários idiomas estão disponíveis em http://www.n-gage.com/select.html.

Sugestão! A predefinição é **Tamanho da imagem**: **Grande** (dependente da rede). Quando enviar uma mensagem multimédia para um endereço de e-mail ou para um dispositivo que suporte a recepção de imagens grandes, utilize o tamanho da imagem maior. Se não tiver a certeza em relação ao dispositivo de recepção ou se a rede não suportar o envio de ficheiros grandes, recomenda-se a utilização de um tamanho de imagem menor e de um clip de som inferior a 15 segundos. Para alterar a definição, escolha **Opções**→ **Opções de envio**→ **Tamanho da imagem** quando criar uma mensagem multimédia.

Se seleccionar **Inserir**→ **Novo clip de som**, é aberto o Gravador e pode gravar um novo som. Prima **OK** e o novo som é guardado automaticamente e é inserida uma cópia na mensagem. Seleccione **Opções**→ **Pré-visualizar msg.** para ver o aspecto da mensagem multimédia.

- Para adicionar um anexo ao correio electrónico, seleccione **Opções**→ **Inserir**→ **Imagem**, **Clip de som**, **Clip de vídeo** ou **Nota**. Os anexos de correio electrónico são indicados por na barra de navegação.

5 Para enviar a mensagem, seleccione **Opções**→ **Enviar** ou prima .

Nota: As mensagens de correio electrónico são automaticamente colocadas na Caixa de saída antes do envio. Se ocorrer uma falha no envio, a mensagem fica na Caixa de saída com o estado **Falhou**.

Definições necessárias para mensagens multimédia

Poderá receber as definições numa mensagem curta do operador de rede ou fornecedor de serviços. Consulte Receber logotipos, tons, cartões de visita, entradas da agenda e definições, p. 68.

Para informações sobre disponibilidade e subscrição de serviços de dados, contacte o operador de rede ou fornecedor de serviços. Siga as instruções fornecidas pelo seu fornecedor de serviços.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Introduzir as definições manualmente:

1 Ir para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Ligação**→ **Pontos de acesso** e defina as definições para um ponto de acesso de mensagens multimédia.
Consulte Definições da ligação, p. 40.

2 Ir para **Mensagens**→ **Opções**→ **Definições**→ **Mensagem multimédia**. Abra **Ponto acesso em uso** e seleccione o ponto de acesso que criou para ser utilizado como a ligação preferida. Consulte também Definições para mensagens multimédia, p. 75.

Definições necessárias para correio electrónico

Para poder enviar, receber, obter, responder a e reencaminhar correio electrónico, tem de:

- Configurar correctamente um ponto de acesso à Internet (IAP). Consulte Definições da ligação, p. 40.
- Definir correctamente as definições de correio electrónico. Consulte Definições para correio electrónico, p. 77. Tem de ter uma conta de correio electrónico separada. Siga as instruções fornecidas pelo fornecedor de serviços Internet (ISP) e de caixa de correio remota.

Sugestão! Para enviar ficheiros diferentes de sons e notas como anexos, abra a aplicação apropriada e seleccione **Enviar**→ **Por e-mail**, se disponível.

Caixa de entrada – receber mensagens

Quando recebe uma mensagem, e o texto **1 mensagem nova** são mostrados no modo de espera. Prima **Mostrar** para abrir a mensagem. Para abrir uma mensagem na Caixa de entrada, seleccione-a e prima .

Ícones da Caixa de entrada:
Quando existem mensagens não lidas na Caixa de entrada, o ícone é alterado para , mensagem de texto não lida, mensagem multimédia não lida e dados recebidos através de Bluetooth.

Receber objectos multimédia

Importante: Os objectos das mensagens multimédia podem conter vírus ou prejudicar o seu dispositivo ou PC de qualquer outra forma. Não abra qualquer anexo se não tiver a certeza de que provém de uma fonte fidedigna.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Opções na vista Objectos: **Abrir**, **Guardar**, **Enviar**, **Ajuda** e **Sair**.

Quando abre uma mensagem multimédia (), pode ver uma imagem, ler uma mensagem e ouvir um som através do altifalante (é mostrado se o som estiver incluído), simultaneamente. Se estiver a ser reproduzido som, prima ou para aumentar ou diminuir o volume de som. Para desactivar o som, prima **Parar**. Para ouvir um som novamente, seleccione **Opções**→ **Reproduzir clip som**.

Para ver que tipos de objectos foram incluídos na mensagem multimédia, abra a mensagem e seleccione **Opções**→ **Objectos**. Pode optar por guardar um ficheiro de objectos multimédia na consola de jogos ou enviá-lo, por exemplo, através de Bluetooth para outro dispositivo.

As protecções de copyright podem impedir a cópia, modificação, transferência ou o reencaminhamento de determinadas imagens, tons de toque e outro conteúdo.

Receber logotipos, tons, cartões de visita, entradas da agenda e definições

A consola de jogos pode receber muitos tipos de mensagens de texto que contêm dados (), também denominadas mensagens Over-The-Air (OTA):

Sugestão! Se receber um ficheiro vCard com uma imagem anexada, a imagem também será guardada em Contactos.

- **Mensagem de imagem** - Para guardar a imagem para utilização posterior em **Extras**→ **Imagens**→ **Msgs. imagem**, seleccione **Opções**→ **Guardar imagem**.
- **Cartão de visita** - Para guardar as informações de contacto, seleccione **Opções**→ **Guardar cart. visita**.

 Nota: Se existirem ficheiros de certificados ou de som anexados, não serão guardados.
- **Tom de toque** - Para guardar o tom de toque no Compositor, seleccione **Opções**→ **Guardar**.
- **Logotipo do operador** - Para o logotipo ser mostrado no modo de espera em vez da identificação do operador de rede seleccione **Opções**→ **Guardar**.
- **Entrada da Agenda** - Para guardar o convite, seleccione **Opções**→ **Guardar na Agenda**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- **Mensagem da web** - Para guardar a ficha na lista Fichas na Web, seleccione **Opções**→ **Guardar em fichas**. Se a mensagem contiver definições de pontos de acesso e fichas, para guardar os dados seleccione **Opções**→ **Guardar todos**.
- **Notificação de e-mail** - Indica o número de mensagens de correio electrónico novas na caixa de correio remota. Uma notificação expandida poderá listar informações mais detalhadas.
- Além disso, poderá receber um número de serviço de mensagens de texto, número de caixa de correio de voz, definições de perfil para sincronização remota, definições de ponto de acesso para a aplicação Web, mensagens ou correio electrónico multimédia, definições de script de início de sessão de pontos de acesso ou definições de correio electrónico.

Receber mensagens do serviço

As mensagens do serviço () são notificações de, por exemplo, notícias e podem conter uma mensagem curta ou uma ligação. Para informações sobre disponibilidade e subscrição, contacte o fornecedor de serviços.

Minhas pastas

Em Minhas pastas pode organizar as mensagens em pastas, criar novas pastas, mudar o nome e apagar pastas. Seleccione **Opções**→ **Mover para pasta**, **Nova pasta** ou **Mudar nome pasta**.

Sugestão! Pode utilizar textos na pasta Modelos para evitar reescrever mensagens enviadas com frequência.

Caixa de correio

Se seleccionar **Caixa correio** e não tiver configurado a conta de correio electrónico, ser-lhe-á pedido que o faça. Consulte Definições necessárias para correio electrónico, p. 67. Quando cria uma nova caixa de correio, o nome atribuído substituirá **Caixa correio** na vista principal de Mensagens. Pode ter várias caixas de correio (máx. seis).

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Abrir a caixa de correio

Quando abre a caixa de correio, pode escolher se pretende visualizar offline as mensagens e cabeçalhos de correio electrónico obtidos anteriormente ou ligar ao servidor de correio electrónico.

Quando selecciona a caixa de correio e prime ✓, a consola de jogos pergunta se pretende **Ligar à caixa de correio?**

- Seleccione **Sim** para ligar à caixa de correio e obter novos cabeçalhos ou mensagens de correio electrónico. Quando está a ver mensagens online, está continuamente ligado à caixa de correio remota através de uma chamada de dados ou uma ligação GPRS. Consulte também Indicadores essenciais no modo de espera, p. 23 e Definições da ligação, p. 40.
- Seleccione **Não** para visualizar offline mensagens de correio electrónico obtidas anteriormente. Quando visualiza mensagens de correio electrónico offline, a consola de jogos não está ligada à caixa de correio remota.



Figura 15 Caixa de correio com diferentes ícones de estado.

Sugestão! Pode utilizar o PC Suite para Nokia N-Gage QD num PC compatível para configurar as definições do ponto de acesso e da caixa de correio. Consulte o CD-ROM fornecido no pacote de venda.

Obter mensagens de correio electrónico da caixa de correio

- Se estiver offline, seleccione **Opções**→ **Ligar** para iniciar uma ligação a uma caixa de correio remota.

Importante: As mensagens de e-mail podem conter vírus ou prejudicar o seu dispositivo ou PC de qualquer outra forma. Não abra qualquer anexo se não tiver a certeza de que provém de uma fonte fidedigna.

1 Quando tiver uma ligação a uma caixa de correio remota aberta, seleccione **Opções**→ **Obter e-mail**→
 - **Novas** - para obter todas as mensagens de correio electrónico novas para a consola de jogos.
 - **Escolhidas** - para obter apenas as mensagens de correio electrónico seleccionadas.
 - **Todas** - para obter todas as mensagens da caixa de correio.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Para cancelar a obtenção, prima **Cancelar**.

2 Depois de obter as mensagens de correio electrónico, pode continuar a visualizá-las online. Ou seleccione **Opções**→ **Desligar** para fechar a ligação e visualizar as mensagens de correio electrónico offline.

3 Para abrir uma mensagem de correio electrónico, prima ✓. Se a mensagem de correio electrónico não tiver sido obtida (seta do ícone a apontar para fora) e estiver offline, ser-lhe á perguntado se pretende obter esta mensagem da caixa do correio.

- Para visualizar anexos de correio electrónico, abra uma mensagem que tenha o indicador de anexo e seleccione **Opções**→ **Anexos**. Se o anexo tiver um indicador esbatido, não foi obtido para a consola de jogos, seleccione **Opções**→ **Obter**. Na vista Anexos, pode obter, abrir ou guardar anexos. Também pode enviar anexos por Bluetooth.

Sugestão! Se a caixa de correio utilizar o protocolo IMAP4, pode optar por obter apenas cabeçalhos de correio electrónico, apenas mensagens ou mensagens e anexos. Com o protocolo POP3, as opções são apenas cabeçalhos de correio electrónico ou mensagens e anexos. Consulte Definições para correio electrónico, p. 77.

Apagar mensagens de correio electrónico

- Para apagar o conteúdo de uma mensagem de correio electrónico da consola de jogos mantendo-a na caixa de correio remota, seleccione **Opções**→ **Apagar**→ **Apenas dispositivo**.

Nota: A consola de jogos apresenta uma imagem dos cabeçalhos de correio electrónico da caixa de correio remota. Assim, apesar de apagar o conteúdo da mensagem, o cabeçalho de correio electrónico mantém-se na consola de jogos. Se pretender remover também o cabeçalho, tem de apagar primeiro a mensagem de correio electrónico da caixa de correio remota e, em seguida, efectuar uma ligação da consola de jogos à caixa de correio remota novamente para actualizar o estado.

Ícones de estado do correio electrónico:
novo correio electrónico (modo offline ou online), o conteúdo não foi obtido para a consola de jogos (a seta aponta para fora).
novo correio electrónico, o conteúdo foi obtido para a consola de jogos (a seta aponta para dentro).
mensagem de correio electrónico lida.
o cabeçalho de correio electrónico lido e o conteúdo das mensagens apagado da consola de jogos.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Sugestão! Para copiar uma mensagem da caixa de correio remota para uma pasta em Minhas pastas, seleccione **Opções**→ **Copiar para pasta**. Seleccione uma pasta da lista e prima **OK**.

- Para apagar uma mensagem de correio electrónico da consola de jogos e da caixa de correio remota.
 Seleccione **Opções**→ **Apagar**→ **Disposit. e servidor**.

 Nota: Se estiver offline, a mensagem de correio electrónico será apagada primeiro da consola de jogos. Durante a próxima ligação à caixa de correio remota, será automaticamente apagada da caixa de correio remota. Se utilizar o protocolo POP3, as mensagens marcadas para serem apagadas são removidas apenas depois de fechar a ligação à caixa de correio remota.
- Para cancelar a eliminação de uma mensagem de correio electrónico da consola de jogos e do servidor, seleccione uma mensagem que tenha sido marcada para eliminação durante a próxima ligação (), e seleccione **Opções**→ **Recuperar**.

Desligar da caixa de correio

Quando estiver online, seleccione **Opções**→ **Desligar** para terminar a chamada de dados ou ligação GPRS à caixa de correio remota. Consulte também Indicadores essenciais no modo de espera, p. 23.

Visualizar mensagens de correio electrónico offline

Exemplo: As mensagens são colocadas na Caixa de saída, por exemplo, quando a consola de jogos está fora da cobertura da rede. Também pode agendar mensagens de correio electrónico para envio da próxima vez que ligar à caixa de correio remota.

Quando abrir **Caixa correio** novamente e pretender visualizar e ler as mensagens de correio electrónico offline, responda **Não** à pergunta **Ligar à caixa de correio?**. Pode ler os cabeçalhos e/ou mensagens de correio electrónico obtidos anteriormente. Pode também escrever, responder ou reencaminhar correio electrónico para envio da próxima vez que ligar à caixa de correio.

Caixa de saída - Mensagens a aguardar envio

Estado das mensagens na Caixa de saída: **A enviar**, **A aguardar /Em fila de espera, Reenviar às** (hora) – A consola de jogos vai tentar enviar novamente a mensagem depois

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

de um período de tempo limite esgotado. Prima **Enviar** para reiniciar o envio imediatamente. **Adiada** - Pode definir documentos como 'em espera' enquanto estiverem na Caixa de saída. Seleccione a mensagem que está a ser enviada e seleccione **Opções**→ **Adiar o envio**. **Falhou** - O número máximo de tentativas de envio foi alcançado. O envio falhou. Se estava a tentar enviar uma mensagem de texto, abra a mensagem e verifique se as opções de Envio estão correctas.

Visualizar mensagens num cartão SIM

Para poder visualizar mensagens SIM, tem de copiá-las para uma pasta da consola de jogos.

1 Na vista principal de Mensagens, seleccione **Opções**→ **Mensagens SIM**.
2 Seleccione **Opções**→ **Marcar/Desmarcar**→ **Marcar** ou **Marcar todos** para marcar mensagens.
3 Seleccione **Opções**→ **Copiar**. Abre-se uma lista de pastas.
4 Seleccione uma pasta e prima **OK**. Vá para a pasta para visualizar as mensagens.



Difusão por células (Serviço de Rede)

Poderá receber mensagens sobre vários tópicos, como condições meteorológicas ou de trânsito, do fornecedor de serviços. Para informações sobre tópicos disponíveis e respectivos números, contacte o fornecedor de serviços. Na vista principal de Mensagens, seleccione **Opções**→ **Difusão por células**. Na vista principal pode ver o estado, o número e o nome do tópico e se foi assinalado (⚑) para acompanhamento.

Nota: Uma ligação GPRS poderá impedir a recepção de difusão. Contacte o operador de rede para obter as definições de GPRS correctas. Consulte Definições da ligação, p. 40.

Opções em Difusão por células: **Abrir**, **Assinar** / **Anular assinatura**, **Marcar** / **Desmarcar**, **Tópico**, **Definições**, **Ajuda** e **Sair**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Comandos serviço editor

Seleccione **Mensagens**→ **Opções**→ **Comandos serviço**. Introduza e envie pedidos de serviço (também conhecidos como comandos USSD), como comandos de activação para serviços de rede, ao fornecedor de serviços.

Definições de Mensagens

Definições para mensagens de texto

Opções ao modificar definições do centro de mensagens de texto: **Novo centro msgs.**, **Modificar**, **Apagar**, **Ajuda** e **Sair**.

Ir para **Mensagens**→ **Opções**→ **Definições**→ **Mensagem curta**.

- **Centros mensagens** - Lista todos os centros de mensagens de texto definidos. Consulte Adicionar um novo centro de mensagens de texto, p. 75.
- **Ctr. msgs. em utiliz.** - Seleccione qual o centro de mensagens utilizado para a entrega de mensagens de texto.
- **Receber relatório** (Serviço de Rede) - Para solicitar à rede o envio de relatórios de entrega das mensagens. Quando definido como **Não**, apenas o estado **Enviada** é mostrado no Registo. Consulte a p. 32.
- **Validade mensagem** - Se o destinatário de uma mensagem não for alcançado no período de validade, a mensagem é removida do centro de mensagens de texto. A rede tem de suportar esta função. **Tempo máximo** é o período máximo de tempo permitido pela rede.
- **Msg. enviada como** - Altere esta opção apenas se tiver a certeza de que o centro do serviço pode converter mensagens de texto para estes formatos. Contacte o operador de rede.
- **Ligação preferida** - Pode enviar mensagens de texto através da rede GSM normal ou através de GPRS, se suportado pela rede. Consulte GPRS, p. 44.
- **Respos. mesmo cntr.** (Serviço de Rede) - Seleccione **Sim** se pretender que a mensagem de resposta seja enviada utilizando o mesmo número do centro de mensagens de texto.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Adicionar um novo centro de mensagens de texto

1 Abra **Centros mensagens** e seleccione **Opções**→ **Novo centro msgs.**.
2 Prima ✓, escreva um nome para o centro de serviço e prima **OK**.
3 Prima ◉, prima ✓ e escreva o número do centro de mensagens de texto. O número é fornecido pelo fornecedor de serviços.
4 Prima **OK**.
5 Para utilizar as novas definições, regresse à vista de definições. Seleccione **Ctr. msgs. em utiliz.**, prima ✓ e seleccione o novo centro de serviço.

Definições para mensagens multimédia

Ir para **Mensagens**→ **Opções**→ **Definições**→ **Mensagem multimédia**.

- **Ponto acesso em uso** (**A ser definido**) - Seleccione o ponto de acesso utilizado como ligação preferida para o centro de mensagens multimédia. Consulte Definições necessárias para mensagens multimédia, p. 66.

 Nota: Se receber definições de mensagens multimédia numa mensagem de texto e as guardar, as definições recebidas são utilizadas automaticamente como Ligação preferida. Consulte Receber logotipos, tons, cartões de visita, entradas da agenda e definições, p. 68.

- **Ligação secundária**- Seleccione o ponto de acesso utilizado como ligação secundária para o centro de mensagens multimédia.

 Nota: O **Ponto acesso em uso** e **Ligação secundária** têm de ter a mesma definição de **Página inicial** a apontar para o mesmo centro de serviço multimédia. Apenas a ligação de dados é diferente.

- **Recepção multimédia**
 A predefinição do serviço de mensagens multimédia está normalmente activada.

 Nota: Quando não estiver na rede assinada, o envio e recepção de mensagens multimédia poderá ser mais dispendioso. Se as definições **Só rede assinada** ou **Sempre activa** foram seleccionadas, a consola de jogos pode efectuar uma chamada de dados ou ligação GPRS activa sem o seu conhecimento.

Exemplo: Se a ligação preferida utilizar GPRS, poderá pretender utilizar uma chamada de dados GSM para a ligação secundária. Deste modo, poderá enviar e receber mensagens multimédia mesmo quando não estiver numa rede que suporte GPRS. Contacte o operador de rede ou fornecedor de serviços. Consulte Sobre ligações de dados e pontos de acesso, p. 40.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Seleccione **Só rede assinada** se pretender receber mensagens multimédia apenas quando estiver na rede assinada. Quando não estiver na rede assinada, a recepção de mensagens multimédia é desactivada. Seleccione **Sempre activa** se pretender receber sempre mensagens multimédia. Seleccione **Nunca** se não pretender receber mensagens multimédia nem anúncios.

- **Ao receber a msg.** - Seleccione:
 Obter imediatam. - se pretender que a consola de jogos obtenha mensagens multimédia instantaneamente. Se existirem mensagens com o estado Adiada, também serão obtidas.
 Adiar a obtenção - se pretender que o centro de mensagens multimédia guarde a mensagem para obtenção posterior. Para obter a mensagem mais tarde, defina **Ao receber a msg.** para **Obter imediatam.**.
 Rejeitar a msg. - se pretender rejeitar mensagens multimédia. O centro de mensagens multimédia apagará as mensagens.
- **Permitir msgs. anón.** - Seleccione **Não** se pretender rejeitar mensagens de remetentes anónimos.
- **Receber publicidade** - Defina se pretende receber anúncios de mensagens multimédia ou não.
- **Receber relatório** (Serviço de Rede) – Definido como **Sim** se pretender que o estado da mensagem enviada seja mostrado no Registo.

 Nota: Poderá não ser possível receber um relatório de entrega de uma mensagem multimédia que tenha sido enviada para um endereço de correio electrónico.
- **Negar envio relatór.** - Seleccione **Sim** se não pretender que a consola de jogos envie relatórios de entrega de mensagens multimédia recebidas.
- **Validade mensagem** - Se o destinatário de uma mensagem não for alcançado no período de validade, a mensagem é removida do centro de mensagens multimédia. A rede tem de suportar esta função. **Tempo máximo** é o período máximo de tempo permitido pela rede.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- **Tamanho da imagem** - Defina o tamanho da imagem de uma mensagem multimédia. As opções são: **Pequeno** (máx. de 160*120 pixels) e **Grande** (máx. 640*480 pixels).
- **Predefinir** - Escolher **Altifalante** ou **Auscultador** se pretender que os sons de uma mensagem multimédia sejam reproduzidos através do altifalante ou do auricular. Consulte Altifalante, p. 27.

Definições para correio electrónico

Ir para **Mensagens**→ **Opções**→ **Definições**→ **E-mail** e seleccione:

Caixa correio em uso para seleccionar a caixa de correio que pretende utilizar para enviar correio electrónico.

Caixas de correio para abrir uma lista de caixas de correio definidas. Se não existirem caixas de correio definidas, ser-lhe-á pedido que o faça. Seleccione uma caixa de correio para alterar as definições:

- **Nome cx. de correio** - Escreva um nome descritivo para a caixa de correio.
- **Ponto acesso em uso** (**A ser definido**) – Para seleccionar um ponto de acesso à Internet (IAP) para a caixa de correio. Consulte Definições da ligação, p. 40.
- **Meu endereço e-mail** (**A ser definido**) - Escreva o endereço de correio electrónico atribuído pelo fornecedor de serviços. As respostas às suas mensagens são enviadas para este endereço.
- **Servidor envio correio:** (**A ser definido**) - Escreva o endereço IP ou nome de host do computador que envia o correio electrónico.
- **Enviar mensagem** - Defina o modo como o correio electrónico é enviado da consola de jogos.
 Imediatamente - O dispositivo começa a estabelecer uma ligação à caixa de correio depois de seleccionar **Enviar**. **Durante prx.ligaç.** - O correio electrónico é enviado da próxima vez que ligar à caixa de correio remota.
- **Env. cópia ao próprio** - Seleccione **Sim** para guardar uma cópia da mensagem na caixa de correio remota e no endereço definido em **Meu endereço e-mail**.

Opções ao modificar definições da caixa de correio: **Modificar**, **Nova cx. de correio**, **Apagar**, **Ajuda** e **Sair**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- **Incluir assinatura** - Seleccione **Sim** se pretender anexar uma assinatura à mensagem de correio electrónico e para começar a escrever ou modificar uma assinatura.
- **Nome do utilizador:** - Escreva o nome do utilizador atribuído pelo fornecedor de serviços.
- **Senha:** - Escreva a senha. Se deixar este campo em branco, ser-lhe-á pedida a senha quando tentar ligar à caixa de correio remota.
- **Serv.recepção correio:** (**A ser definido**) - O endereço IP ou nome de host do computador que recebe o correio electrónico.
- **Tipo de cx. de correio:** - Define o protocolo de e-mail que o fornecedor de serviços da caixa de correio remota recomenda. As opções são **POP3** e **IMAP4**. Esta definição apenas pode ser escolhida uma vez e não pode ser alterada se tiver guardado as definições da caixa de correio ou saído delas. Se estiver a utilizar o protocolo POP3, as mensagens de e-mail não serão actualizadas automaticamente no modo online. Para ver as mensagens de e-mail mais recentes, é necessário desligar e, em seguida, efectuar uma nova ligação à sua caixa de correio.
- **Segurança** - Utiliza-se com os protocolos POP3, IMAP4 e SMTP para proteger a ligação à caixa de correio remota.
- **Iníc.sess.seguro APOP** (não é mostrado se IMAP4 for seleccionado para **Tipo de cx. de correio:**) - Utiliza-se com o protocolo POP3 para codificar o envio de senhas ao servidor de correio electrónico remoto.
- **Obter anexos** (não é mostrado se o protocolo de correio electrónico for definido como POP3) - Para obter correio electrónico com ou sem anexos.
- **Obter cabeçalhos**- Para limitar o número de cabeçalhos de correio electrónico que pretende obter para a consola de jogos. As opções são **Todos** e **Definido p/ utiliz.** (só pode ser utilizada com o protocolo IMAP4).

Definições para mensagens do serviço

Ir para **Mensagens**→ **Opções**→ **Definições**→ **Mensagem do serviço**. Seleccione se pretende receber mensagens do serviço. **Necess. autenticação** - Seleccione se pretende receber mensagens do serviço apenas de origens autorizadas.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Definições para Difusão por células (Serviço de Rede)

Pergunte ao fornecedor de serviços quais os tópicos disponíveis e respectivos números e vá para **Mensagens**→ **Opções**→ **Definições**→ **Difusão por células** para alterar as definições.

- **Recepção** - **Sim** ou **Não**.
- **Idioma** - **Todos** permite a recepção de mensagens de difusão em todos os idiomas suportados. **Escolhidos** permite escolher os idiomas em que pretende receber mensagens de difusão. Se não consegue encontrar o idioma pretendido, seleccione **Outro**.
- **Detecção de tópicos** - Se receber uma mensagem que não pertença a nenhum dos tópicos, **Detecção de tópicos**→ **Sim** permite guardar o número do tópico automaticamente. O número do tópico é guardado na lista de tópicos e mostrado sem nome. Seleccione **Não** se não pretender guardar novos números de tópico automaticamente.

Definições para a pasta Outros

Ir para **Mensagens** e seleccione **Opções**→ **Definições**→ **Outras**.

- **Guardar msgs. env.** - Seleccione se pretende guardar uma cópia de todas as mensagens de texto, mensagens multimédia ou correio electrónico enviado na pasta Enviadas.
- **Nº msgs. guardadas** - Defina o número de mensagens enviadas que são guardadas na pasta Enviadas de cada vez. O limite predefinido é de 20 mensagens. Quando o limite é atingido, a mensagem mais antiga é apagada.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Perfis

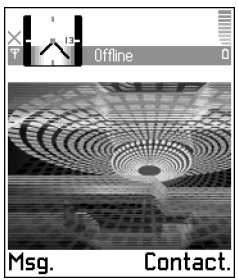


Figura 16 O perfil Offline está activo.

Para ajustar e personalizar os tons para diferentes eventos, ambientes ou grupos de autores de chamadas, prima e seleccione **Ferramen.**→ **Perfis**. Pode ver o perfil actualmente seleccionado na parte superior do ecrã, em modo de espera. Se o perfil Geral estiver a ser utilizado, apenas será apresentada a data actual.

Alterar o perfil

1 Prima e seleccione **Ferramen.**→ **Perfis**. Abre-se uma lista de perfis.
2 Na lista Perfis, seleccione um perfil e escolha **Opções**→ **Activar**.

Nota: As chamadas emitirão um tom de toque se estiverem definidas para tocar nas definições de perfil.

Perfil Offline - permite-lhe utilizar a consola de jogos sem ligar à rede sem fios GSM.

Aviso: No perfil offline não pode efectuar (ou receber) quaisquer chamadas, incluindo chamadas de emergência, ou utilizar outras funcionalidades que requeiram cobertura de rede. Para efectuar quaisquer chamadas, terá primeiro de activar a função de telefone alterando o perfil. Se o dispositivo tiver sido bloqueado, terá de introduzir o código de desbloqueio para poder activar a função de telefone e efectuar chamadas de emergência.

Aviso: O seu dispositivo deve ser ligado para utilizar o perfil offline. Não ligue o dispositivo quando a utilização de um telefone celular for proibida ou quando possa causar interferências ou situações de perigo.

Quando activar o perfil Offline, a consola de jogos é reiniciada e o GSM é desactivado, tal como indicado por no indicador de potência do sinal. Consulte a Fig. 16. Todos os sinais de telefone sem fios GSM de e para o dispositivo são evitados.

Atalho: Para alterar o perfil, prima no modo de espera. Seleccione o perfil que pretende activar e prima **OK**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Para sair do perfil Offline, seleccione outro perfil e seleccione **Opções**→ **Activar**. Prima **Sim**. A consola de jogos é reiniciada e reactiva as transmissões sem fios GSM (desde que exista potência do sinal suficiente). Se Bluetooth tiver sido desactivado como resultado da introdução do perfil Offline, terá de activar novamente Bluetooth manualmente. Consulte Definições Bluetooth, p. 99.

Personalizar perfis

1 Para modificar um perfil, seleccione o perfil na lista Perfis e escolha **Opções**→ **Personalizar**. Abre-se uma lista de definições de perfis.
2 Seleccione a definição que pretende alterar e prima ✓ para abrir as opções:

- **Tom de toque** - Para definir o tom de toque para chamadas de voz, escolha um tom de toque na lista. Os tons guardados num cartão de memória têm o ícone ao lado do nome do tom.
- **Alerta ch. a chegar** - Quando **A aumentar** estiver seleccionado, o volume do toque inicia a partir do nível um e aumenta nível a nível até ao nível de volume definido.
- **Volume de toque** - Para definir o nível de volume de tons de toque e de avisos de recepção de mensagens.
- **Tom alerta de msg.** - Para definir o tom para mensagens.
- **Alerta vibratório** - Para configurar a consola de jogos para vibrar quando receber chamadas de voz e mensagens.
- **Tons de teclado** - Para definir o volume dos tons de teclado.
- **Tons de aviso** - A consola de jogos emite um tom de aviso, por exemplo, quando a bateria está prestes a ficar sem carga.
- **Alerta para** - Para configurar a consola de jogos para tocar apenas quando receber chamadas de números de telefone pertencentes a grupos de contactos seleccionados. As chamadas recebidas de pessoas que não façam parte de grupos seleccionados terão um alerta silencioso. As escolhas são **Todas as ch.** / (lista de grupos de contactos, caso tenham sido criados). Consulte Criar grupos de contactos, p. 55.
- **Nome do perfil** - Para mudar o nome de um perfil. Não é possível mudar o nome dos perfis Geral, N-Gage e Offline.

Sugestão! Quando percorre a lista de tons de toque, pode parar num tom para o ouvir antes de seleccionar. Para parar o som, prima qualquer tecla.

Sugestão! Pode alterar os tons de toque em dois locais: Perfis ou Contactos. Consulte Adicionar um tom de toque a um cartão ou grupo de contacto, p. 53.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Agenda e Afazeres

Atalho: Prima qualquer tecla (1 - 9) em qualquer vista de agenda. É aberta uma entrada de Reunião e os caracteres que introduziu são adicionados ao campo **Assunto**.

Criar entradas na agenda

1 Prima Menu e seleccione **Agenda**.

2 Seleccione **Opções**→ **Nova entrada** e seleccione:
- **Reunião** para o lembrar de um compromisso com uma data e hora específicas.
- **Lembrete** para escrever uma entrada geral para um dia.
- **Aniversário** para o lembrar de aniversários ou datas especiais. As entradas referentes aos aniversários repetem-se todos os anos.

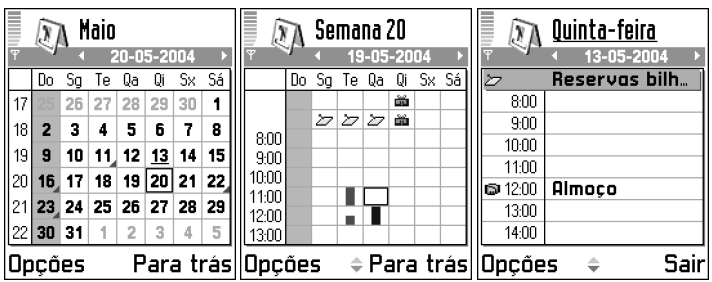
3 Preencha os campos. Utilize Navegação para se deslocar entre os campos.
Alarme - Seleccione **Sim** e prima Navegação para preencher os campos **Hora do alarme** e **Data do alarme**. O alarme é mostrado com na vista Diária. **Parar um alarme da agenda –** Prima **Parar** para parar o alarme da agenda. Se premir qualquer outra tecla, o alarme fica definido para repetir.
Repetição - Prima Seleccionar para alterar a entrada de modo a tornar-se repetitiva (é mostrada na vista Diária).
Repetir até - Pode definir uma data de fim para a entrada repetida.
Sincronização - **Privada** - após a sincronização, a entrada da agenda só poderá ser visualizada por si e não será mostrada a outras pessoas que tenham acesso online para visualizar a agenda. **Pública** - a entrada da agenda será mostrada a outras pessoas que tenham acesso para visualizar a agenda online. **Nenhuma** - a entrada da agenda não será copiada para o seu PC quando sincronizar. Pode mover dados da agenda e tarefas a fazer de diversos telefones Nokia para a consola de jogos ou sincronizar a agenda para um PC utilizando o PC Suite para Nokia N-Gage QD. Consulte a função ajuda do PC Suite.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

4 Para guardar a entrada, prima **Efectuad.**.

Sugestão! Pode enviar entradas da agenda para um telefone compatível. Consulte o capítulo Mensagens e Enviar dados através de Bluetooth, p. 99.

Vistas da agenda



Na vista Mensal, as datas que tenham entradas de agenda estão marcadas com um pequeno triângulo no canto inferior direito. Os Lembretes e Aniversários são colocados antes das 8:00 horas.

- Para ir para uma determinada data, seleccione **Opções**→ **Ir para data**. Escreva a data e prima **OK**.
- **Ícones** nas vistas Diária e Semanal: - **Reunião**, - **Lembrete**, e - **Aniversário**.
- Prima para saltar para hoje.

Sugestão! Se estiver a modificar ou a apagar uma entrada repetida, escolha a forma como pretende que a alteração tenha efeito: **Todas ocorrências** - todas as entradas repetidas serão apagadas / **Apenas esta entr.** - só será apagada a entrada actual. Por exemplo, a sua aula semanal foi cancelada. Definiu a agenda para o lembrar todas as semanas. Seleccione **Apenas esta entr.** e a agenda lembrá-lo-á de novo na próxima semana.

Sugestão! Escolha **Opções**→ **Definições** para alterar a vista que é mostrada quando abre a agenda ou o primeiro dia da semana. Para dispor da apresentação dos números de semanas, escolha Segunda como o primeiro dia da semana.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.



Figura 17 Tarefas da Lista de afazeres.

Afazer – Lista de tarefas

1 Prima e seleccione **Extras**→ **Afazer**.

2 Prima qualquer tecla para começar a escrever a tarefa no campo **Assunto**.

- Para definir uma data limite para a tarefa, seleccione o campo **Data limite** e introduza uma data.
- Para definir uma prioridade para a nota de afazeres, seleccione o campo **Prioridade** e prima . Os ícones de prioridade são: ! para **Alta**, – para **Baixa**, e nenhum ícone para **Normal**.

3 Para guardar a nota de afazeres, prima **Efectuad.**.

Para marcar uma tarefa como concluída, seleccione-a e escolha **Opções**→ **Marcar c/ concluída** ().

Para restaurar uma tarefa, seleccione **Opções**→ **Marc. não concluída** ().

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Extras

Calculadora

Para somar, subtrair, multiplicar e dividir prima e seleccione **Extras**→ **Calculad.**.

Nota: Esta calculadora tem uma precisão limitada, destinando-se a cálculos simples.

- Seleccione MS para guardar um número na memória, indicada por **M**. Para obter o número, seleccione MR. Para limpar um número da memória, seleccione **Opções**→ **Memória**→ **Limpar**.

Opções da Calculadora: **Último resultado**, **Memória**, **Limpar ecrã**, **Ajuda** e **Sair**.

Compositor

Para criar tons de toque personalizados, prima e seleccione **Extras**→ **Compositor**. Note que não é possível modificar um tom de toque instalado previamente.

1 Seleccione **Opções**→ **Novo tom** para abrir o editor e começar a compor. Utilize as teclas para adicionar notas e pausas (consulte a tabela abaixo) ou seleccione **Opções**→ **Inserir símbolo**. A duração predefinida de uma nota é 1/4.
 - Para ouvir o tom, seleccione **Opções**→ **Tocar**. Para ajustar o volume, seleccione **Opções**→ **Volume** antes de iniciar a reprodução do tom.
 - Para ajustar o tempo, seleccione **Opções**→ **Tempo**. Para aumentar ou diminuir o tempo gradualmente, prima ou , respectivamente. O tempo é medido em compassos por minuto.
 - Para aplicar diferentes estilos, seleccione duas ou mais notas e, em seguida, seleccione **Opções**→ **Estilo**→ **Legato** - a passagem entre notas sucessivas é reproduzida de forma suave e sem quebras, ou seleccione uma ou mais notas e, em

Opções na vista principal do Compositor: **Abrir**, **Novo tom**, **Apagar**, **Marcar/Desmarcar**, **Mudar nome**, **Duplicar**, **Ajuda** e **Sair**.

Opções de composição: **Tocar**, **Inserir símbolo**, **Estilo**, **Tempo**, **Volume**, **Ajuda** e **Sair**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

seguida, seleccione **Staccato** - as notas são reproduzidas separadamente para produzir sons nítidos e curtos. Seleccione **Natural** para remover os estilos.

- Para seleccionar muitas notas ou pausas ao mesmo tempo, prima , sem soltar e prima ou , sem soltar, ao mesmo tempo.
- Para mover notas meio tom para cima ou para baixo na pauta, seleccione a nota e prima ou .
- Para produzir C#, prima sem soltar, em conjunto com .

2 Prima **Para trás** para guardar o tom.

Tecla	*Nota*	*Tecla e função*
1	c	8 *Abrevia a duração das notas/pausas seleccionadas, em intervalos.*
2 abc	d	9 *Alonga a duração das notas/pausas seleccionadas, em intervalos.*
3 def	e	0 *Insere uma pausa.*
4 ghi	f	*Prima* * *para abrir uma lista de notas e pausas.*
5 jkl	g	# *Muda de oitavas, todas as notas ou pausas seleccionadas são movidas para a oitava seguinte.*
6 mno	a	C *Elimina notas seleccionadas.*
7 pqrs	b	*Premir* 0 - 7 pqrs *de forma prolongada produz uma nota ou pausa prolongada (com ponto de aumentação) ou abrevia uma nota prolongada.*



Conversor – Converter medidas

Para converter medidas como **Comprimento** de uma unidade (**Jardas**) para outra (**Metros**), prima e seleccione **Extras**→ **Conversor**.

Nota: O Conversor tem uma precisão limitada, pelo que podem ocorrer erros de arredondamento.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

1 Seleccione o campo **Tipo** e prima (✓) para abrir uma lista de medidas. Seleccione a medida que pretende utilizar e prima **OK**.
2 Seleccione o primeiro campo **Unidade** e prima (✓). Seleccione a unidade **de** que pretende converter e prima **OK**. Seleccione o campo **Unidade** seguinte e seleccione a unidade **para** que pretende converter.
3 Seleccione o primeiro campo **Quantid.** e introduza o valor que pretende converter. O outro campo **Quantid.** muda automaticamente para mostrar o valor convertido. Prima #. para colocar uma vírgula e prima *+ para os símbolos **+**, **–** (para temperatura) e **E** (expoente).

Opções do Conversor: **Escolher unidade** / **Cambiar moeda**, **Tipo de conversão**, **Taxas de câmbio**, **Ajuda**, e **Sair**.

Definir uma moeda base e taxas de câmbio

Para poder fazer conversões de moedas, tem de seleccionar uma moeda base e adicionar taxas de câmbio. A taxa da moeda base é sempre 1. A moeda base determina as taxas de conversão das outras moedas.

1 Seleccione **Moeda** como tipo de medida e seleccione **Opções**→ **Taxas de câmbio**. Abre-se uma lista de moedas e pode ver a moeda base actual no início.
2 Para alterar a moeda base, seleccione a moeda e seleccione **Opções**→ **Como moeda base**.

Nota: Quando mudar a moeda base terá de introduzir as novas taxas, uma vez que todas as taxas de câmbio previamente definidas estão definidas como zero.

3 Adicionar taxas de câmbio. Seleccione a moeda e introduza uma nova taxa de câmbio, ou seja, o número de unidades que equivale a uma unidade da moeda base que seleccionou.
4 Depois de introduzir todas as taxas de câmbio necessárias, pode efectuar conversões de moeda.

Sugestão! Para alterar a ordem de conversão escreva um valor no segundo campo **Quantid.**. O resultado é apresentado no primeiro campo **Quantid.**.

Sugestão! Para mudar o nome a uma moeda, vá para a vista Taxas de câmbio, seleccione a moeda e escolha **Opções**→ **Mudar nome moeda**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Notas

Prima e seleccione **Extras**→ **Notas**. Pode ligar notas a Favoritos e enviá-las para outros dispositivos compatíveis. Os ficheiros de texto (formato TXT) que receber podem ser guardados em Notas.

- Prima (1 - 9) para começar a escrever. Prima C para apagar letras. Prima **Efectuad.** para guardar.

Relógio

Opções do Relógio: **Definir alarme**, **Redefinir alarme**, **Remover alarme**, **Definições**, **Ajuda** e **Sair**.

Prima e seleccione **Extras**→ **Relógio**. Para alterar a data ou a hora, seleccione **Opções**→ **Definições** no Relógio. Para alterar o relógio mostrado no modo de espera, percorra as definições de **Data e hora** e seleccione **Tipo de relógio**→ **Analógico** ou **Digital**.

Definir um alarme

1 Para definir um novo alarme, seleccione **Opções**→ **Definir alarme**.
2 Introduza a hora do alarme e prima **OK**. Quando o alarme estiver activo, será apresentado o indicador .

- Para cancelar um alarme, vá para o relógio e seleccione **Opções**→ **Remover alarme**.

Desligar o alarme

- Prima **Parar** para desligar o alarme.
- Quando o tom do alarme toca, prima qualquer tecla ou **Repetir** para parar o alarme durante cinco minutos, período após o qual voltará a tocar. Pode fazê-lo cinco vezes no máximo.

Se a hora do alarme for atingida enquanto o dispositivo estiver desligado, este é ligado automaticamente e começa a emitir o toque do alarme. Se premir **Parar**, o dispositivo pergunta se pretende activá-lo para chamadas. Prima **Não** para desligar o dispositivo ou **Sim** para efectuar e receber chamadas. Não prima **Sim** quando a utilização de um telefone celular possa causar interferências ou situações de perigo.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Gravador

Prima e seleccione **Extras**→ **Gravador**. Pode gravar conversas telefónicas e lembretes de voz e ouvir as gravações. Se estiver a gravar uma conversa telefónica, as duas partes ouvirão um sinal sonoro de cinco em cinco segundos durante a gravação.

O gravador não pode ser utilizado quando estiver activa uma chamada de dados ou uma ligação GPRS.

- Seleccione **Opções**→ **Gravar clip de som** ou **Abrir**. Escolha uma função e prima para seleccioná-la. Utilize: - para gravar, - para fazer uma pausa, - para parar, - para avançar rapidamente, - para voltar atrás ou - para reproduzir um ficheiro de som aberto.

Opções do Gravador: **Abrir**, **Gravar clip de som**, **Apagar**, **Mover p/ mem. tel.** / **Mover p/ cart. mem.**, **Marcar/ Desmarcar**, **Mud. nome clip som**, **Enviar**, **Juntar a 'Ir para'**, **Definições**, **Ajuda** e **Sair**.

Ir para

Para guardar atalhos, ligações para as suas imagens favoritas, notas, fichas, etc, prima e seleccione **Extras**→ **Ir para**.

Atalhos predefinidos:
abre-se **Agenda**
abre-se **Caixa entrada**
abre-se **Notas**

Adicionar atalhos

Só é possível adicionar atalhos a partir das aplicações individuais, como **Imagens**. Nem todas as aplicações têm esta funcionalidade.

1 Abra uma aplicação.
2 Seleccione o item a que pretende adicionar um atalho.
3 Seleccione **Opções**→ **Juntar a 'Ir para'**.

Nota: Um atalho na pasta Favoritos é actualizado automaticamente se mover o item para o qual ele aponta, por exemplo, de uma pasta para outra.

Opções em Favoritos: **Abrir**, **Modif. nome atalho**, **Ícone de atalho**, **Apagar atalho**, **Mover**, **Vista em lista** / **Vista em grelha**, **Ajuda** e **Sair**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Web

Existem páginas de vários fornecedores de serviço especificamente concebidas para dispositivos móveis. Para aceder a estas páginas, prima e seleccione **Web**. Estas páginas utilizam a linguagem WML (Wireless Markup Language) ou XHTML (Extensible Hypertext Markup Language). As páginas que utilizam a linguagem HTML (HyperText Markup Language) não podem ser visualizadas no dispositivo.

Verifique a disponibilidade dos serviços, os preços e as tarifas junto do operador de rede e/ou fornecedor de serviços. Os fornecedores de serviços também oferecem instruções relativas à utilização dos seus serviços.

Sugestão! As definições podem estar disponíveis, por exemplo, no Web site de um operador de rede ou fornecedor de serviços. Também pode consultar a página http://support.n-gage.com. Ligações aos Web sites nacionais do N-Gage em vários idiomas estão disponíveis em http://www.n-gage.com/select.html.

Instruções básicas de acesso à Web

- Guarde as definições necessárias para aceder à página Web que pretende utilizar. Consulte as secções Receber definições numa mensagem de texto e Introduzir as definições manualmente.
- Efectue uma ligação à Web. Consulte Efectuar uma ligação, p. 91.
- Comece a navegar nas páginas. Consulte Navegar, p. 92.
- Termine a ligação à Web. Consulte Terminar uma ligação, p. 93.

Receber definições numa mensagem de texto

É possível receber definições de serviço Web numa mensagem de texto especial do operador de rede ou do fornecedor de serviços que fornece a página Web. Consulte Receber logotipos, tons, cartões de visita, entradas da agenda e definições, p. 68. Para obter mais informações, contacte o operador de rede ou o fornecedor de serviços.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Introduzir as definições manualmente

Siga as instruções fornecidas pelo seu fornecedor de serviços.

1 Ir para **Ferramen.**→ **Definições**→ **Ligação**→ **Pontos de acesso** e defina as definições para um ponto de acesso. Consulte Definições da ligação, p. 40.

2 Ir para **Web**→ **Opções**→ **Juntar ficha**. Escreva um nome para a ficha e o endereço da página definida para o ponto de acesso actual.

Vista Fichas

Glossário: Uma ficha é constituída por um endereço Internet (obrigatório), título da ficha, ponto de acesso e, se a página Web o exigir, um nome de utilizador e uma senha.

Nota: O dispositivo pode ter algumas fichas carregadas para páginas de Internet não relacionadas com a Nokia. A Nokia não garante nem se responsabiliza por essas páginas. Se optar por lhes aceder, deverá tomar em relação a elas as mesmas precauções que toma relativamente a qualquer site da Internet, no que diz respeito à segurança e aos conteúdos.

A página inicial definida para o ponto de acesso. Se utilizar outro ponto de acesso para navegar, a página inicial é alterada em conformidade.

A última página visitada. Quando o dispositivo é desligado da Web, o endereço da última página visitada é mantido na memória até uma nova página ser visitada durante a ligação seguinte.

Qualquer ficha que mostra o título ou o endereço Internet da ficha.

Efectuar uma ligação

Depois de guardar todas as definições de ligação necessárias, poderá aceder às páginas. Seleccione uma página ou uma ficha, ou escreva o endereço, prima ✓ para iniciar a importação da página.

Opções da vista Fichas: **Abrir**, **Importar**, **Regressar à página**, **Enviar**, **Ir p/ endereço web** / **Encontrar ficha**, **Juntar ficha**, **Modificar**, **Apagar**, **Ler msgs. serviço**, **Desligar**, **Mover para pasta**, **Nova pasta**, **Marcar/Desmarcar**, **Mudar nome**, **Limpar cache**, **Detalhes**, **Juntar a 'Ir para'**, **Definições**, **Ajuda** e **Sair**.

Atalho: Para iniciar uma ligação, prima sem soltar 0 no modo de espera.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Sugestão! Para enviar uma ficha, escolha-a e seleccione **Opções**→ **Enviar**→ **Por mensagem curta**.

Segurança da ligação

Se o indicador de segurança for apresentado durante uma ligação, a transmissão de dados entre o dispositivo e o gateway ou servidor da Internet é codificada.

Nota: O ícone de segurança não indica que a transmissão de dados entre o gateway e o servidor de conteúdo (ou o local onde está guardado o recurso solicitado) é segura. O fornecedor de serviços protege a transmissão de dados entre o gateway e o servidor de conteúdo.

Navegar

Opções ao navegar: **Abrir**, **Ver imagem**, **Opções do serviço**, **Fichas**, **Histórico**, **Ir p/ endereço web**, **Ler msgs. serviço**, **Guardar como ficha**, **Enviar ficha**, **Recarregar**, **Desligar**, **Mostrar imagens**, **Limpar cache**, **Guardar página**, **Encontrar**, **Detalhes**, **Definições**, **Ajuda** e **Sair**.

Sugestão! Para aceder à vista Fichas durante a navegação, prima, sem soltar, ✓. Para regressar à vista browser novamente, seleccione **Opções**→ **Regressar à página**.

- Para ir para a página anterior ao navegar, prima **Para trás**. Se a opção **Para trás** não estiver disponível, seleccione **Opções**→ **Histórico** para visualizar uma lista cronológica das páginas que visitou durante a sessão de navegação. A lista de histórico é limpa sempre que uma sessão é fechada.
- Para obter o conteúdo mais recente do servidor, seleccione **Opções**→ **Recarregar**.
- Para guardar uma ficha, seleccione **Opções**→ **Guardar como ficha**.
 Para guardar uma página durante a navegação seleccione **Opções**→ **Guardar página**. É possível guardar páginas na memória da consola de jogos ou num cartão de memória e navegar nessas páginas em modo offline. Para aceder às páginas posteriormente, prima na vista Fichas.
- Para abrir uma sublista de comandos ou acções, se disponíveis, para a página actualmente aberta, escolha **Opções**→ **Opções do serviço**.
- É possível importar itens como tons de toque, imagens, logotipos do operador e clips de vídeo. Os itens importados são guardados nas respectivas aplicações na consola de jogos, por exemplo, uma imagem importada é guardada em **Imagens**.

 Importante: Instale apenas fontes que ofereçam protecção adequada contra software perigoso.
- Para importar e visualizar mensagens de serviço novas durante a navegação, seleccione **Opções**→ **Ler msgs. serviço** (mostrado apenas se existirem novas mensagens). Consulte também Receber mensagens do serviço, p. 69.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Terminar uma ligação

Seleccione **Opções**→ **Desligar** ou prima, sem soltar,  para abandonar a navegação e regressar ao modo de espera.

Limpar a memória cache

As informações ou os serviços aos quais acedeu são guardados na memória cache da consola de jogos.

Uma memória cache é uma localização de memória utilizada para guardar dados temporariamente. Se tiver tentado aceder ou se tiver acedido a informações confidenciais que exijam palavras-passe, limpe a memória cache após cada utilização. As informações ou os serviços aos quais acedeu são guardados na memória cache. Para limpar a cache, escolha **Opções**→ **Limpar cache**.

Definições para a Web

Seleccione **Opções**→ **Definições**:

- **Pt. acesso predefin.** - Para alterar o ponto de acesso predefinido, prima ✓ para abrir uma lista de pontos de acesso disponíveis. Consulte Definições da ligação, p. 40.
- **Mostrar imagens** - Se escolher **Não**, é possível carregar imagens posteriormente durante a navegação seleccionando **Opções**→ **Mostrar imagens**.
- **Translinear texto** - Escolha **Não** se não pretender que o texto de um parágrafo seja moldado automaticamente ou **Sim** se pretender.
- **Tamanho das letras** - Escolha o tamanho do texto.
- **Codificação predefin.** - Para garantir que as páginas do browser apresentam caracteres de texto correctamente, seleccione o tipo de linguagem adequado.
- **Cookies** - Active ou desactive a recepção e envio de cookies.
- **Confirm. envio DTMF** - Seleccione se pretende confirmar antes de a consola de jogos enviar tons DTMF durante uma chamada de voz. Consulte também 'Enviar DTMF', p. 32.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Aplicações e Gestor

Notas sobre como instalar aplicações e software

Pode instalar dois tipos de aplicações e software na consola de jogos:

- As aplicações **J2ME™ baseadas na tecnologia** Java ™ com a extensão .JAD ou .JAR são instaladas em Aplicações. Não importe aplicações PersonalJava™ para a consola de jogos, pois não podem ser instaladas. Consulte Aplicações (Java™), p. 95.
- **Outras aplicações e software** especificamente destinados à consola de jogos N-Gage ou que são compatíveis com o sistema operativo Symbian são instalados em **Gestor**. Os ficheiros de instalação têm a extensão .SIS. Consulte Gestor - Instalar e remover software, p. 96.

Exemplo: Se tiver recebido o ficheiro de instalação como um anexo de correio electrónico, vá para a caixa de correio, abra a mensagem, abra a vista Anexos, seleccione o ficheiro de instalação e prima ✓ para iniciar a instalação.

Os ficheiros de instalação podem ser transferidos para a consola de jogos a partir de um computador compatível, durante a navegação ou enviados numa mensagem multimédia, como anexo de correio electrónico ou através de Bluetooth. Se estiver a utilizar o PC Suite para Nokia N-Gage QD para importar um ficheiro, coloque-o na pasta **Ficheiros Java e de Instalação (C:\nokia\installs)** na consola de jogos ou num cartão de memória. Se estiver a utilizar o Explorador do Windows para importar um ficheiro, coloque-o num cartão de memória (disco local).

Importante: Instale apenas aplicações provenientes de fontes que oferecem uma protecção adequada contra software nocivo.

Durante a instalação, a consola de jogos mostra informações sobre o progresso da instalação. Se estiver a instalar uma aplicação sem assinatura digital nem certificação, a consola de jogos apresentará um aviso. Continue a instalação apenas se tiver a certeza de que conhece as origens e o conteúdo da aplicação.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Aplicações (Java™)

Instalar uma aplicação

1 Prima e seleccione **Extras**→ **Aplicações**. Prima para abrir a vista **Importadas** com uma lista de ficheiros de instalação Java guardados na pasta **c:\nokia\installs** da consola de jogos.
2 Seleccione um ficheiro de instalação e escolha **Opções**→ **Instalar**.
3 Quando a consola de jogos perguntar se pretende instalar ou actualizar a aplicação, prima **Sim** para continuar a instalação.
O ficheiro .JAR é necessário para a instalação. Se estiver em falta, poderá ser solicitada a sua importação. Se não existir um ponto de acesso definido para Aplicações, ser-lhe-á pedido que seleccione um. Quando estiver a importar o ficheiro JAR, poderá ser necessário introduzir um nome de utilizador e uma senha para ter acesso ao servidor. Pode obter estes ficheiros junto do fornecedor ou fabricante da aplicação.
4 A consola de jogos informa-o quando a instalação estiver concluída.

Opções da vista **Importadas**: **Instalar**, **Apagar**, **Ver detalhes**, **Definições**, **Ajuda** e **Sair**.

Sugestão! Quando estiver a navegar, pode importar um ficheiro de instalação e instalá-lo sem fechar a ligação.

Vista principal de Aplicações

- Para iniciar uma aplicação, seleccione-a e prima .
- Para desinstalar uma aplicação, seleccione-a e escolha **Opções**→ **Remover**.
- Para iniciar uma ligação à rede e para verificar se existe uma actualização disponível para a aplicação, seleccione-a e escolha **Opções**→ **Actualizar**.
- Para iniciar uma ligação à rede e para visualizar informações adicionais sobre a aplicação, seleccione-a e escolha **Opções**→ **Ir p/ endereço URL**, se disponível.
- Para visualizar informações como o tipo, o número de versão e o fornecedor ou fabricante de uma aplicação, seleccione-a e escolha **Opções**→ **Ver detalhes**.

Opções da vista principal de Aplicações: **Abrir**, **Remover**, **Actualizar**, **Ir p/ endereço URL**, **Ver detalhes**, **Definições**, **Ajuda** e **Sair**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Definições das aplicações

Para definir um ponto de acesso predefinido para importar aplicações e componentes da aplicação, vá para a vista **Importadas** e seleccione **Opções**→ **Definições**→ **Pt. acesso predefinido**.

Algumas aplicações Java podem exigir que seja efectuada uma ligação à rede a um ponto de acesso específico para importar dados ou componentes adicionais. Na vista principal de Aplicações, seleccione uma aplicação e escolha **Opções**→ **Definições**→ **Definições**, e, em seguida, seleccione:

- **Ponto de acesso** para seleccionar um ponto de acesso a ser utilizado pela aplicação. Consulte a Pontos de acesso, p. 42.
- **Ligação à rede** - As opções são:
 - **Permitida** - As ligações para a aplicação são permitidas sem uma notificação.
 - **Pergunt. primeiro** - Ser-lhe-á solicitada a confirmação antes de a aplicação efectuar uma ligação.
 - **Não permitida** - As ligações para a aplicação não são permitidas.



Gestor – Instalar e remover software

Opções na vista principal do Gestor: **Ver detalhes**, **Ver certificado**, **Instalar**, **Remover**, **Ver registo**, **Enviar registo**, **Detalhes memória**, **Ajuda** e **Sair**.

Prima e seleccione **Ferramen.**→ **Gestor** para ver uma lista de:

- Aplicações e software que pode instalar (sem ícone indicador).
- Aplicações e software instalados que podem ser removidos, indicados por .
- Aplicações e software cuja instalação foi cancelada ou interrompida, indicados por . Não pode utilizar estas aplicações. Deverá removê-las ou tentar voltar a instalá-las.

Instalar software

Importante: Instale apenas as aplicações de fontes que ofereçam protecção adequada contra software perigoso.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Se instalar um ficheiro que contenha uma actualização ou reparação para uma aplicação existente, só poderá restaurar a aplicação original se tiver o ficheiro de instalação original ou uma cópia de segurança completa do pacote de software removido. Para restaurar a aplicação original, primeiro remova-a e, em seguida, instale-a novamente a partir do ficheiro de instalação original ou da cópia de segurança.

1 Abra o Gestor, seleccione um pacote de instalação e escolha:
 - **Opções**→ **Ver detalhes** para visualizar informações como o tipo, o número de versão e o fornecedor ou fabricante da aplicação.
 - **Opções**→ **Ver certificado** para visualizar os detalhes do certificado de segurança da aplicação. Consulte Gestão de certificados, p. 48.
2 Seleccione **Opções**→ **Instalar** para iniciar a instalação.
3 Quando a consola de jogos perguntar se pretende instalar ou actualizar a aplicação ou o software, prima **Sim** para continuar com a instalação.
 Se a consola de jogos apresentar um aviso de segurança e escolher continuar a instalação, ser-lhe-á dada a opção de visualizar os detalhes e o certificado de segurança do pacote de software.
 Durante a instalação poderá escolher o idioma da instalação e seleccionar os componentes do pacote de software que pretende instalar.
4 A consola de jogos informa-o quando a instalação estiver concluída.

Sugestão! Seleccione **Opções**→ **Ver registo** para ver que pacotes de software foram instalados ou removidos e quando.

Sugestão! Para enviar o registo de instalação para um centro de assistência para que possam ver o que foi instalado ou removido, seleccione **Opções**→ **Enviar registo**→ **Por mensagem curta**, **Por multimédia**, **Por Bluetooth** ou **Por e-mail** (apenas disponível se estiverem especificadas as definições de correio electrónico correctas).

Remover software

Seleccione um pacote de software e escolha **Opções**→ **Remover**. Prima **Sim** para confirmar.

Se remover software, só poderá voltar a instalá-lo se tiver o pacote de software original ou uma cópia de segurança completa do pacote de software removido. Se remover um pacote de software, poderá já não ser possível abrir documentos criados com esse software.

Nota: Se outro pacote de software depender do que foi removido, poderá deixar de funcionar. Para obter informações detalhadas, consulte a documentação do pacote de software instalado.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Conectividade

Ligação Bluetooth

A Bluetooth permite ligações sem fios para jogar, enviar imagens, textos ou para estabelecer uma ligação sem fios a dispositivos com capacidades Bluetooth como, por exemplo, computadores. Como os dispositivos Bluetooth comunicam através de ondas de rádio, não é necessário que a consola de jogos e o outro dispositivo Bluetooth estejam em linha de vista directa. Os dois dispositivos apenas têm de distar um máximo de 10 metros um do outro, embora a ligação possa estar sujeita a interferências resultantes de obstruções como paredes ou outros dispositivos electrónicos.

Este dispositivo está em conformidade com a Bluetooth Specification 1.1 suportando os seguintes perfis: Generic Access Profile, Service Discovery Profile, Serial Port Profile, Dial-up Networking Profile, Fax Profile, Headset Profile, Handsfree Profile, Generic Object Exchange Profile, Object Push Profile e File Transfer Profile. Para garantir a interoperabilidade com outros dispositivos que suportam a tecnologia Bluetooth, utilize acessórios Nokia certificados para este modelo. Consulte os fabricantes dos outros dispositivos para determinar a compatibilidade com este dispositivo.

Em determinados locais, podem existir restrições relativamente à utilização da tecnologia Bluetooth. Consulte as autoridades locais ou o fornecedor de serviços.

As funções que utilizam a tecnologia Bluetooth ou que permitem que as funções sejam executadas em segundo plano durante a utilização de outras funções aumentam o consumo da bateria e reduzem a duração da mesma.

Prima e seleccione **Ferramen.**→ **Bluetooth**. É-lhe pedido que atribua um nome Bluetooth ao dispositivo.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Definições Bluetooth

- **Bluetooth** - **Activado/Desactivado**
- **Visibilid. meu disposi.**: **Visível a todos** - a consola de jogos pode ser encontrada por outros dispositivos Bluetooth ou **Oculto** - a consola de jogos não pode ser encontrada por outros dispositivos.
- **Nome meu dispositivo** - Defina um nome Bluetooth para a consola de jogos.

Nota: Depois de ter activado a aplicação Bluetooth e de ter alterado **Visibilid. meu disposi.** para **Visível a todos**, a consola de jogos e este nome podem ser vistos por outros utilizadores de dispositivos Bluetooth.

Ícones para vários dispositivos Bluetooth:
Computador
Telefone
Outro
Desconhecido

Enviar dados através de Bluetooth

Apenas pode existir uma ligação Bluetooth activa de cada vez.

1 Abra a aplicação onde o item que pretende enviar está guardado. Por exemplo, para enviar uma imagem para outro dispositivo compatível, abra a aplicação Imagens.
2 Seleccione o item, por exemplo uma imagem, e seleccione **Opções**→ **Enviar**→ **Por Bluetooth**.
3 A consola de jogos inicia a procura de dispositivos dentro da distância abrangida. Os dispositivos com capacidades Bluetooth que se encontram dentro da distância abrangida aparecem um a um no visor. Pode ver o ícone de um dispositivo, o nome Bluetooth do dispositivo, o tipo do dispositivo ou um nome abreviado.

Sugestão! Se já tiver procurado dispositivos Bluetooth, será mostrada em primeiro lugar uma lista dos dispositivos localizados anteriormente. Para iniciar uma nova procura, seleccione **Mais dispositivos**. Se desligar a consola de jogos, a lista é apagada.

- Para interromper a procura, prima **Parar**. A lista de dispositivos fica "congelada" e pode começar a formar uma ligação a um dos dispositivos já localizados.

4 Seleccione o dispositivo ao qual se pretende ligar e prima **Escolher**.
5 **Emparelhamento (se não for exigido pelo outro dispositivo, consulte o passo** 6**)**

Sugestão! Durante a procura, alguns dispositivos Bluetooth podem mostrar apenas os endereços Bluetooth exclusivos (endereços de dispositivo). Para descobrir o endereço Bluetooth exclusivo da consola de jogos, introduza o código ***#2820#** no modo de espera.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Sugestão! Para enviar um texto por Bluetooth (em vez de mensagens curtas), vá para Notas, escreva o texto e seleccione **Opções**→ **Enviar**→ **por Bluetooth**.

Glossário: Emparelhamento significa autenticação. Os utilizadores dos dispositivos com capacidades Bluetooth devem combinar previamente a senha e utilizar a mesma senha em ambos os dispositivos, de modo a emparelhá-los. Os dispositivos que não têm interface de utilizador têm uma senha predefinida de fábrica.

- Se o outro dispositivo exigir o emparelhamento antes da transmissão de dados, soa um toque e é solicitada a introdução de uma senha.
- Crie a sua própria senha (1 a 16 caracteres numéricos) e combine com o proprietário do outro dispositivo Bluetooth para utilizar a mesma senha. A senha é utilizada apenas uma vez.
- Depois do emparelhamento, o dispositivo é guardado na vista Dispositivos emparelhados.

6 Quando a ligação estiver estabelecida é mostrada a nota **A enviar dados**.

Se ocorrer uma falha no envio, a mensagem ou os dados serão eliminados. A pasta Rascunhos em Mensagens não guarda mensagens enviadas por Bluetooth.

Verificar o estado da ligação Bluetooth

- Quando é mostrado no modo de espera, a aplicação Bluetooth está activa.
- Quando está intermitente, a consola de jogos está a tentar estabelecer ligação com o outro dispositivo.
- Quando é mostrado continuamente, a ligação Bluetooth está activa.

Emparelhar dispositivos

Os dispositivos emparelhados são mais facilmente reconhecíveis, sendo indicados por na procura de dispositivos. Na vista principal de Bluetooth, prima para abrir uma lista de dispositivos emparelhados ().

- **Para emparelhar com um dispositivo**: Seleccione **Opções**→ **Novo disp.emparelh.**. A consola de jogos inicia uma procura de dispositivos. Seleccione o dispositivo e prima **Escolher**. Troque as senhas, consulte o passo 5 (Emparelhamento), p. 99.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- **Para cancelar um emparelhamento**: Seleccione o dispositivo e seleccione **Opções**→ **Apagar**. Se pretender cancelar todos os emparelhamentos, seleccione **Opções**→ **Apagar todos**.

 Sugestão! Se estiver actualmente ligado a um dispositivo e eliminar o emparelhamento com o mesmo, o emparelhamento é removido imediatamente mas a ligação permanecerá activa.

- **Para definir a autorização das ligações de um dispositivo**: Seleccione o dispositivo e seleccione **Opções**→ **Definir como autor.** - As ligações entre a consola de jogos e este dispositivo podem ser efectuadas sem o conhecimento do utilizador. Não é necessária aceitação ou autorização separada. Utilize este estado para os seus dispositivos, como por exemplo o PC, ou para dispositivos que pertençam a alguém da sua confiança. O ícone é acrescentado a seguir aos dispositivos autorizados na vista Dispositivos emparelhados. **Definir como n/ aut.** – É necessário aceitar sempre os pedidos de ligação deste dispositivo separadamente.

Sugestão! Para definir um nome abreviado (alcunha, pseudónimo), seleccione o dispositivo e seleccione **Opções**→ **Atrib. nome abrev.** na vista Dispositivos emparelhados. Este nome ajuda-o a reconhecer um determinado dispositivo durante a procura de dispositivos ou quando um dispositivo solicitar uma ligação.

Receber dados por Bluetooth

Quando recebe dados por Bluetooth, é emitido um toque e é-lhe perguntado se pretende aceitar a mensagem Bluetooth. Se aceitar, é mostrado e o item é colocado na pasta Caixa de entrada em Mensagens. As mensagens Bluetooth são indicadas por . Consulte Caixa de entrada - receber mensagens, p. 67.

Desligar Bluetooth

Para desligar Bluetooth, seleccione **Bluetooth**→ **Desactivado**.

Ligar a um computador através de Bluetooth

Para obter mais informações sobre como instalar o PC Suite para o Nokia N-Gage QD, estabeleça uma ligação a um computador compatível por Bluetooth, utilize o PC Suite para

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

o Nokia N-Gage QD e consulte o **Manual de instalação do PC Suite** no CD-ROM na secção 'Software' do PC suite **Ajuda**.

Utilizar o CD-ROM

O CD-ROM deve iniciar automaticamente quando é inserido na unidade de CD-ROM de um PC compatível (compatível com WinXP, Win98, WinME, Win98SE e Win2000). Se tal não acontecer, proceda do seguinte modo: Abra o Windows Explorer e vá para o directório raiz do CD-ROM. Faça duplo clique no ficheiro **N-Gage QD.exe** para abrir a interface do utilizador do CD-ROM.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Informações sobre a bateria

Carregar e descarregar

O dispositivo é alimentado por uma bateria recarregável. Uma bateria nova só atinge o rendimento máximo após duas ou três cargas e descargas completas. A bateria pode ser carregada e descarregada centenas de vezes, embora acabe por ficar inutilizada. Quando se tornar evidente que o tempo de conversação e standby é inferior ao normal, está na altura de adquirir uma bateria nova. Utilize apenas baterias certificadas pela Nokia e recarregue-as utilizando apenas os carregadores certificados pela Nokia, destinados a este dispositivo.

Desligue o carregador da tomada de corrente e do dispositivo quando não estiver a ser utilizado. Não deixe a bateria ligada a um carregador. As sobrecargas podem diminuir a sua duração. Se uma bateria completamente carregada não for utilizada, irá perder a carga ao longo do tempo. As temperaturas extremas podem afectar a capacidade de carga da bateria.

Utilize a bateria apenas para a sua função específica. Nunca utilize um carregador ou uma bateria danificados.

Não provoque curto-circuito na bateria. Pode ocorrer um curto-circuito acidental quando um objecto metálico, como uma moeda, um clip ou uma caneta, causar a ligação directa dos terminais positivo (+) e negativo (-) da bateria. (Estes terminais têm o aspecto de filamentos metálicos na bateria). Esta situação pode verificar-se, por exemplo, se transportar uma bateria sobressalente num bolso ou num saco. O curto-circuito dos terminais pode danificar a bateria ou o objecto que a ela for ligado.

Se deixar a bateria em locais extremamente quentes ou frios, como o interior de um automóvel fechado em condições climatéricas extremas, a capacidade e a duração da bateria poderão ficar reduzidas. Tente manter a bateria entre 15°C e 25°C (59°F e 77°F). Um dispositivo utilizado com uma bateria muito quente ou fria pode não funcionar temporariamente, mesmo que a bateria esteja completamente carregada. O rendimento da bateria fica particularmente limitado quando é sujeita a temperaturas muito abaixo do nível de congelação.

Não destrua as baterias queimando-as! Destrua as baterias de acordo com a regulamentação local. Recicle-as sempre que possível. Não as junte ao lixo doméstico.

CUIDADOS E MANUTENÇÃO

O seu dispositivo é um produto de qualidade superior e deverá ser tratado com cuidado. As sugestões que se seguem irão ajudá-lo a proteger a cobertura da sua garantia.

- Mantenha o dispositivo seco. A chuva, a humidade e todos os tipos de humidificantes podem conter minerais que causarão a corrosão dos circuitos electrónicos. Se o

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

dispositivo ficar molhado, retire a bateria e deixe-o secar completamente antes de voltar a instalá-la.
- Não utilize ou guarde o dispositivo em locais com pó e sujidade. Os componentes móveis e electrónicos podem ser danificados.
- Não guarde o dispositivo em locais quentes. As altas temperaturas podem reduzir a duração dos dispositivos electrónicos, danificar as baterias e deformar ou derreter certos plásticos.
- Não guarde o dispositivo em locais frios. Quando o dispositivo retoma a temperatura normal, pode formar-se humidade no seu interior danificando as placas dos circuitos electrónicos.
- Não tente abrir o dispositivo de forma diferente da indicada neste manual.
- Não deixe cair, não bata nem abane o dispositivo. Um manuseamento indevido pode partir as placas do circuito interno e os mecanismos mais delicados.
- Não utilize produtos químicos, diluentes ou detergentes abrasivos para limpar o dispositivo.
- Não pinte o dispositivo. A pintura pode obstruir os componentes móveis e impedir um funcionamento correcto.
- Utilize apenas a antena fornecida ou uma antena de substituição certificada. Antenas, modificações ou ligações não autorizadas podem danificar o dispositivo e infringir normas que regulamentam os dispositivos de rádio.

Todas as sugestões acima referidas aplicam-se igualmente ao dispositivo, à bateria, ao carregador ou a qualquer acessório. Se qualquer dispositivo não estiver a funcionar correctamente, leve-o ao ponto de assistência autorizado mais próximo.

INFORMAÇÕES ADICIONAIS SOBRE SEGURANÇA

Ambiente de funcionamento

Siga quaisquer regulamentos especiais em vigor em qualquer área e desligue o seu dispositivo quando a utilização do mesmo for proibida ou quando possa constituir causa de interferências ou situações de perigo. Utilize o dispositivo apenas na posição normal de funcionamento. Para estar em conformidade com as normas relativas à exposição a frequências de rádio, utilize apenas acessórios certificados pela Nokia com este dispositivo. Quando o dispositivo estiver ligado e a ser utilizado junto ao corpo, utilize sempre um apoio ou uma bolsa de transporte certificados pela Nokia.

Dispositivos clínicos

O funcionamento de qualquer equipamento transmissor de rádio, incluindo telefones celulares, pode interferir com a funcionalidade de dispositivos clínicos indevidamente protegidos. Consulte um médico ou o fabricante do dispositivo clínico para determinar se este se encontra devidamente protegido contra a energia de frequências de rádio externa ou no caso de ter alguma dúvida. Desligue o dispositivo em instalações de serviços de saúde sempre que existir regulamentação afixada nesse sentido. Os hospitais ou instalações de serviços de saúde poderão utilizar equipamento sensível à energia de frequências de rádio externa.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Pacemakers Os fabricantes de pacemakers recomendam que seja mantida uma distância mínima de 15,3 cm (6 polegadas) entre um telefone celular e um pacemaker, para evitar potenciais interferências com o pacemaker. Estas recomendações estão em conformidade com a pesquisa independente e com as recomendações do Wireless Technology Research. Os portadores de pacemakers:

- devem manter sempre o dispositivo a uma distância superior a 15,3 cm (6 polegadas) do pacemaker quando o dispositivo estiver ligado;
- não devem transportar o dispositivo num bolso junto ao peito e
- devem utilizar o ouvido oposto ao lado do pacemaker, para minimizar potenciais riscos de interferências.

Se tiver motivos para suspeitar que está a ocorrer uma interferência, desligue imediatamente o dispositivo.

Auxiliares de audição Alguns dispositivos celulares digitais podem causar interferências em determinados auxiliares de audição. Se ocorrerem interferências, contacte o seu fornecedor de serviços.

Veículos

Os sinais de frequências de rádio podem afectar sistemas electrónicos incorrectamente instalados ou inadequadamente protegidos em veículos motorizados, como por exemplo, sistemas electrónicos de injecção, de travagem (anti-bloqueio) anti-derrapante, de controlo de velocidade e de airbag. Para obter mais informações, consulte o fabricante ou o representante do veículo ou de qualquer equipamento instalado posteriormente.

O dispositivo deve ser reparado ou instalado num veículo apenas por pessoal qualificado. Uma instalação ou reparação incorrecta pode ser perigosa e causar a anulação de quaisquer garantias aplicáveis ao dispositivo. Verifique regularmente se todo o equipamento do dispositivo celular do seu veículo está montado e a funcionar em condições. Não guarde ou transporte líquidos inflamáveis, gases ou materiais explosivos no mesmo compartimento onde guarda o dispositivo e respectivos componentes ou acessórios. No caso de veículos equipados com airbag, lembre-se de que os airbags são accionados com um grande impacto. Não coloque objectos, incluindo equipamento celular fixo ou portátil, na área sobre o airbag ou de accionamento do mesmo. No caso de uma instalação inadequada de equipamento celular num veículo, poderão ocorrer lesões graves se o sistema de airbag for accionado.

A utilização do dispositivo a bordo de um avião é proibida. Desligue o dispositivo antes de embarcar num avião. A utilização de dispositivos telefónicos celulares num avião pode ser perigosa para o controlo do avião, afectar a rede celular e é ilegal.

Ambientes potencialmente explosivos

Desligue o dispositivo quando se encontrar numa área com ambiente potencialmente explosivo e cumpra todas as sinalizações e instruções existentes. Os ambientes potencialmente explosivos incluem áreas em que, normalmente, seria advertido no sentido de desligar o motor do seu veículo. Faíscas nessas áreas poderão representar perigo de explosão ou de incêndio, tendo como resultado lesões pessoais ou, inclusivamente, a morte. Desligue o dispositivo em locais de abastecimento, como por exemplo,

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

próximo de bombas de gasolina em estações de serviço. Observe as restrições de utilização de equipamento de rádio em zonas de depósitos, armazenamento e distribuição de combustível, fábricas de químicos ou locais onde sejam levadas a cabo operações que envolvam a detonação de explosivos. As áreas com um ambiente potencialmente explosivo estão frequentemente, mas não sempre, claramente identificadas. Entre estas áreas, contam-se os porões dos navios, instalações de transferência ou armazenamento de químicos; veículos que utilizem gás de petróleo liquefeito (como o gás propano ou butano) e áreas em que se verifique a presença de químicos ou partículas no ar, como grão, pó ou limalhas.

Informações de segurança sobre jogos de vídeo

Acerca do ataque epiléptico fotossensível Um pequena percentagem de pessoas poderá sofrer um ataque quando expostas a determinadas imagens visuais, incluindo luzes intermitentes ou brilhantes que possam aparecer em jogos de vídeo. Mesmo as pessoas que não tenham um historial clínico de ataques ou de epilepsia poderão estar numa condição médica não diagnosticada que poderá provocar ataques epilépticos fotossensíveis enquanto assistem a jogos de vídeo. Estes ataques podem ter uma variedade de sintomas, incluindo tonturas, visão alterada, convulsão ocular ou facial, contracção muscular ou tremores de braços e pernas, desorientação, confusão ou perda temporária da consciência. Os ataques também podem causar perda de consciência ou convulsões que podem levar a lesões provocadas por quedas ou por quedas sobre objectos circundantes.

Pare imediatamente de jogar e consulte um médico caso experimente alguns destes sintomas. Os adultos que autorizem as crianças a jogar deverão ficar atentos ou perguntar se as mesmas estão a sentir algum destes sintomas uma vez que elas são mais susceptíveis a estes ataques do que os adultos. O risco de ataques epilépticos fotosssensíveis pode ser reduzido jogando numa sala bem iluminada e deixando de jogar quando estiver sonolento ou cansado. Se o utilizador ou alguém da família tiver um histórico de ataques ou epilepsia, deve ser consultado um médico antes de se começar a jogar.

Jogue com segurança Durante os jogos, faça um intervalo de meia em meia hora, pelo menos. Pare de jogar imediatamente se começar a sentir-se cansado ou se tiver uma sensação desagradável ou até mesmo dor nas mãos e/ou braços. Se a sensação persistir, consulte um médico.

A utilização do modo vibratório poderá agravar os danos causados. Não active o modo vibratório se tiver dores nos ossos ou articulações dos dedos, nas mãos, nos pulsos ou nos braços.

Chamadas de emergência



Importante: Os telefones celulares, incluindo este dispositivo, funcionam utilizando sinais de rádio, redes celulares, redes terrestres e funções programadas pelo utilizador. Por estes motivos, as ligações não podem ser garantidas em todas as condições. Nunca deve ficar dependente exclusivamente de um dispositivo celular para as comunicações essenciais, como por exemplo, emergências médicas.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Para efectuar uma chamada de emergência:

1. Se o dispositivo estiver desligado, ligue-o. Verifique se a intensidade do sinal é adequada.
 Algumas redes podem exigir que esteja correctamente instalado no dispositivo um cartão SIM válido.
2. Prima  as vezes que forem necessárias para limpar o ecrã e preparar o dispositivo para a realização de chamadas.
3. Introduza o número de emergência oficial do local onde se encontra. Os números de emergência variam de local para local.
4. Prima a tecla .

Se estiverem a ser utilizadas determinadas funções, poderá ser necessário desactivá-las primeiro para poder efectuar uma chamada de emergência. Se o dispositivo estiver no modo offline ou flight terá de alterar o perfil para activar a função de telefone, de forma a poder efectuar uma chamada de emergência. Para obter mais informações, consulte este manual ou o seu fornecedor de serviços.

Quando efectuar uma chamada de emergência, forneça todas as informações necessárias com a maior precisão possível. O seu dispositivo celular pode ser o único meio de comunicação no local de um acidente. Não termine a chamada até ter permissão para o fazer.



AVISO! Nos perfis offline e flight não pode efectuar (ou receber) quaisquer chamadas, incluindo chamadas de emergência, ou utilizar outras funcionalidades que requeiram cobertura de rede.

Informações de certificação (SAR)

ESTE DISPOSITIVO CUMPRE OS REQUISITOS INTERNACIONAIS RELATIVOS À EXPOSIÇÃO A ONDAS DE RÁDIO

O seu dispositivo móvel é um transmissor e receptor de rádio. Foi concebido e fabricado de forma a não exceder os limites de exposição a frequências de rádio fixados pela regulamentação internacional (ICNIRP). Estes limites fazem parte de normas abrangentes e estabelecem níveis permitidos de energia de frequência de rádio para a população em geral. As normas foram desenvolvidas por organizações científicas independentes, através da avaliação periódica e cuidadosa de estudos científicos. As normas incluem uma margem de segurança substancial, de modo a garantir a segurança de todas as pessoas, independentemente da idade e do estado de saúde.

A norma de exposição para dispositivos móveis utiliza uma unidade de medição, designada por SAR (Specific Absorption Rate - Taxa de Absorção Específica). O limite de SAR especificado na regulamentação internacional é de 2,0 W/kg*. Os testes de SAR são realizados utilizando posições de funcionamento standard, com o dispositivo a transmitir ao seu mais elevado nível de potência certificada, em todas as bandas de frequência testadas. Embora a SAR seja determinada ao mais elevado nível de potência certificada, o nível de SAR real do dispositivo, quando está a funcionar, pode situar-se muito abaixo do valor máximo. Isso deve-se ao facto de o dispositivo ter sido concebido para funcionar em múltiplos níveis de potência, a fim de utilizar apenas a potência necessária para alcançar a rede. Em geral, quanto mais próximo estiver de uma estação base, menor é a saída de potência do dispositivo.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

O valor de SAR mais elevado para este dispositivo, para utilização junto ao ouvido, é de 0,57 W/kg.

Este dispositivo cumpre as normas de exposição a frequências de rádio quando utilizado na posição normal de utilização junto ao ouvido ou quando posicionado a uma distância de, pelo menos, 2,2 cm do corpo. Quando uma bolsa de transporte, uma mola para cinto ou um apoio forem utilizados junto ao corpo, não deverão conter metal e o produto deverá ser colocado a uma distância de, pelo menos, 2,2 cm do corpo.

De forma a transmitir ficheiros de dados ou mensagens, este dispositivo requer uma ligação de qualidade à rede. Em alguns casos, a transmissão de ficheiros de dados ou mensagens pode ser atrasada até estar disponível uma ligação de qualidade. Certifique-se do cumprimento das instruções de distância do corpo acima especificadas até à conclusão da transmissão.

* O limite de SAR para dispositivos móveis utilizados pelo público é de 2,0 watts/quilograma (W/kg) calculados sobre dez gramas de tecido corporal. As normas incluem uma margem substancial de segurança, para proporcionar uma protecção adicional ao público e ter em conta quaisquer variações nas medições. Os valores de SAR podem variar em função dos requisitos de registo nacionais e da banda da rede. Para obter informações sobre os valores de SAR noutras regiões, consulte as informações sobre produtos no site www.nokia.com.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Índice Remissivo

A

Agenda
- Alarme 82
- Enviar entradas 83
- Parar um alarme da agenda 82
- Utilizar o PC Suite 82

Ajuda 19, 21

Alarmes
- Alarmes da agenda 82
- Despertador 88

Alternar entre aplicações 21

Altifalante 27
- Activar 27
- Desactivar 28

Aplicações, Java 94, 95

Atalhos
- em Favoritos 89
- em Imagens 57
- no Modo de espera 23

B

Bluetooth
- Desligar 101
- Emparelhamento 99
- Emparelhamento, explicação do glossário 100
- Endereço de dispositivo 99
- Ícones de dispositivos 99
- Indicadores do estado da ligação 100
- Pedidos de emparelhamento 100
- Pedidos de ligação 100
- Senha predefinida de fábrica 100
- Senha, explicação do glossário 100

C

Cache 93

Caixa de correio 69

Caixa de correio remota 69

Caixa de correio voz 29
- Desviar chamadas para a caixa de correio voz 32

Cartão de jogo 15

Cartão de memória 15, 25
- Desbloquear 27
- Senha 27

Cartão SIM
- Copiar nomes e números 53
- Mensagens 73
- Mensagens do SIM 36
- Nomes e números 36

Cartões de contacto
- Guardar tons DTMF 32
- Inserir imagens 53
- Remover tons de toque 54

Cartões SIM pré-pagos 34

CD-ROM 102

Centro de mensagens curtas 75
- Adicionar novo 75

Centro de SMS 75

Certificados 48

Chamadas
- Definições 39
- Definições para o desvio de chamadas 32
- Duração 33
- Internacionais 29
- Limite de custo 34
- Números marcados 33
- Recebidas 33
- Transferir 32

Código de bloqueio 46

Código PIN 46

Códigos de acesso 45

Colar
- Texto 64

Comandos USSD 74

Controlo do volume 27
- Altifalante 27
- Durante uma chamada 29

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Copiar
Contactos entre o cartão SIM e a memória do dispositivo 53
Texto 64
Correio electrónico 65
Abrir 71
Caixa de correio remota 69
Obter da caixa de correio 70
Offline 72
Ver anexos 71
Cortar
Texto 64
D
Data
Definições 45
Definições
Agenda 83
Aplicações (Java™) 96
Bluetooth 99
Certificados 48
Código de bloqueio 46
Código PIN 46
Códigos de acesso 45
Data e hora 45
Definições originais 38
Desvio de chamadas 32
Ecrã 38
Idioma 37
Ligações de dados 40
Personalizar a consola de jogos 22
Pontos de acesso 42
Protector de ecrã 38
Registo 36
Restrição de chamadas 49
Sons 80
Definições da ligação 40
DNS, Serviço de Nomes de Domínio, explicação do glossário 44
E
Endereço IP, explicação do glossário 44
Enviar
Cartões de contacto, Cartões de visita 53
Estado de inactividade
Consulte *Modo de espera*
Etiquetas de voz 54
Adicionar 54
Efectuar chamadas 55
F
Ficha, explicação do glossário 91
Ficheiro SIS 94
Formatos de ficheiro
Ficheiro SIS 94
Fotografias
Visualizar 57
G
GPRS 40
Contador de dados 35
Definições 44
Explicação do glossário 40
Gravador de vídeo 59
Gravar etiquetas de voz 54
H
Hora
Definições 45
I
Imagens
Adicionar a um cartão de contacto 53
Indicadores de ligação
Bluetooth 100
Chamada de dados GSM 23
GPRS 23
Indicadores e ícones no modo de espera 23
J
Java
Consulte *Aplicações*
Jogos
Apagar dados do jogo 18
Começar um jogo 17
Gerir dados do jogo 18
Perfil Offline 80
Vários jogadores 17
L
Lembrete
Consulte *Agenda, Alarme*

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Ligações de dados
Indicadores 23
Ligações do computador 101
Limpar ecrã
Consulte *Modo de espera*

M

Mãos-livres
Consulte *Altifalante*
Marcação por voz 54
Marcação rápida 30
Marcações permitidas 47
Memória quase cheia
Ver consumo de memória 24
Mensagens
Escrever correio electrónico 65
Mensagens multimédia 65
Mensagens de difusão por células 73
Mensagens de voz 29
Mensagens multimédia 65
Reproduzir sons 68
Reproduzir sons novamente 68
Menu
Reorganizar 22
Miniaturas
Num cartão de contacto 53
Modo de espera 22

P

PC
Ligar 101
PC Suite
Dados da agenda 82
Pontos de acesso 40
Avançadas, Definições 43
Definições 42
Pontos de acesso à Internet
Consulte *Pontos de acesso*

R

RDIS, explicação do glossário 43
Registo
Apagar conteúdo 35
Filtrar 35
Registo de chamadas
Consulte *Registo*
Relógio
Alarme 88
Definições 88
Repetir 88
Repetir
Alarme da agenda 82
Despertador 88

S

Serviço de informação
Consulte *Mensagens de difusão por células*
Software
Importar um ficheiro .SIS para o dispositivo 94
Sons
Definições 80
Gravar sons 89
Remover um tom de toque pessoal 54
Silenciar um tom de toque 31

T

Tons de toque
Adicionar um tom de toque pessoal 53
Definições 80
Receber numa mensagem de texto 68

V

Visualizar imagens 57

W

Web
Pontos de acesso, consulte *Pontos de acesso*

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.